



Universidad de Cuenca

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Cine y Audiovisuales

Diseño sonoro, el caso del cortometraje de ficción

Entre Dolores y Soledad.

Trabajo de graduación previo a la obtención del Título de Licenciado en Cine y Audiovisuales.

Autora:

Yuric Maiya Cachiguango Vásquez

Tutor:

Mst. Carlos Camilo Luzuriaga Arias

Quito, marzo 2015



Resumen

El presente trabajo expondrá el proceso de construcción del sonido del cortometraje *Entre Dolores y Soledad*, desde la etapa de preproducción, pasando al registro sonoro en la producción y finalmente la post-producción de este proyecto cinematográfico universitario.

De inicio, se hace una introducción al sonido en el contexto cinematográfico, dando lugar y significado a este recurso, más allá de la concepción errónea del *simple registro de audio*, como generalmente sucede, sino más bien como la herramienta cinematográfica para construcción de la obra audiovisual de manera completa. Esta primera parte se complementa con la toma de referentes cinematográficos de *Entre Dolores y Soledad*; obras que permiten recorrer entre sus bandas sonoras y determinar las posibilidades a experimentar en el cortometraje llevado a cabo. Posteriormente, se presenta cada etapa de producción, con las respectivas sub-fases necesarias para la ejecución cabal del proceso de realización, como una recopilación de los pasos llevados a cabo y de las herramientas técnicas y tecnológicas aplicadas, según el requerimiento, en cada etapa de producción del cortometraje.

Una vez finalizado el proceso de sonorización, se concluye determinando las apreciaciones de percepción sonora logradas con la construcción sonora del cortometraje.

Palabras claves:

Sonido para cine

Post-producción

Cine

Producción cinematográfica

Banda sonora

Locación



Abstract

The following paper will present the process of building the film's sound *Entre Dolores y Soledad*, from preproduction to the sound recording production and to the post-production of this university film project.

First, it starts with an introduction to the sound in the cinematic context, giving place and meaning to this appeal beyond simple misconception of audio recording, as usually happens, but as a film tool for building audiovisual as a complete work. This first part is supplemented with the references to filmmaking *Entre Dolores y Soledad*; these references will allow working between its scores and identifying opportunities to experience in the short film done. Then, every stage of production is presented with the respective sub-stages to full implementation of the filmmaking process as a collection of the steps taken and the technical and technological tool applied, according to the requirement in each stage production of the film.

After completing the process of sound, the project is concluded determining the perceptions and emotions of the sound to building the soundtrack from any audiovisual project.

Key Words:

Film's sound

Post-production

Cinema

Cinematographic production

Soundtrack

Location



ÍNDICE

CLÁUSULA DE DERECHOS DE AUTOR	5
CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL	6
INTRODUCCIÓN	7
EL SONIDO EN EL CINE	9
1.1. Cine: imagen o sonido	9
1.2. Inicios del cine sonoro	10
1.2.1. Principios estéticos del sonido en el cine de ficción	11
1.2.2. La influencia psicoacústica del sonido en la ficción	12
1.3. Bandas de sonido para cine	14
1.3.1. Sonido directo	15
1.3.2. Foley y Efectos sonoros	16
1.3.3. Ambiente	18
1.3.4. Musicalización	19
1.4. Diseño sonoro para cine	20
EL CORTOMETRAJE <i>ENTRE DOLORES Y SOLEDAD</i>	22
2.1. Características del cortometraje <i>Entre Dolores y Soledad</i>	22
2.1.1. Sinopsis	22
2.1.2. Género del cortometraje	23
2.1.2.1. La comedia como género	23
2.1.2.2. El personaje melodramático	25
2.2. Selección de referentes cinematográficos	26
2.2.1. Análisis de las bandas de sonido y su pertinencia en el cortometraje <i>Entre Dolores y Soledad</i>	26
2.3. La premisa sonora	31
2.4. La propuesta sonora	32
CONSTRUCCIÓN DEL SONIDO DEL CORTOMETRAJE <i>ENTRE DOLORES Y SOLEDAD</i>	34
3.1. Preliminar: Lectura del guion.	34
3.2. Preproducción	36
3.2.1. Casting o Búsqueda de actores	37
3.2.2. Scouting o Búsqueda de locaciones	38
3.2.2.1. Locaciones interiores	39
3.2.2.2. Locaciones exteriores	40
3.2.3. Reconocimiento del equipo de registro sonoro	42
3.3. Producción – Rodaje	45
3.4. Post-producción	45
3.4.1. Montaje del sonido directo	46
3.4.2. Foley	46
3.4.3. ADR o doblaje	48
3.4.4. Ambiente	48



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

3.4.5. Musicalización.....	49
3.4.6. Mezcla.....	49
CONCLUSIONES	51
Filmografía y Bibliografía.....	54
Anexos	57
7.1. Guion técnico de rodaje	58
7.2. Entrevistas	59
7.3. DVD	63



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CLÁUSULA DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, *Yuric Maiya Cachiguango Vásquez*, autor/a de la monografía “Diseño sonoro, el caso del cortometraje *Entre Dolores y Soledad*”, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciada en Cine y Audiovisuales. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor/a

Cuenca, 8 de marzo de 2015

Yuric Maiya Cachiguango Vásquez

C.I: 1717665796



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Yo, Yuric Maiya Cachiguango Vásquez, autor/a de la tesis “Diseño sonoro, el caso del cortometraje *Entre Dolores y Soledad*”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 8 de marzo de 2015

Yuric Maiya Cachiguango Vásquez

C.I: 171766579-6



INTRODUCCIÓN

El trabajo que se presenta a continuación describe el proceso de construcción del sonido del cortometraje *Entre Dolores y Soledad*, las tareas y herramientas usadas en cada una de las fases de la producción del mencionado corto para llegar a un producto final.

Un cortometraje, según la Real Academia Española (RAE), corresponde a un tiempo en pantalla de entre uno (1) a menos de treinta (30) minutos, y el tiempo de producción es relativo a la extensión y complejidad del guion. En el caso del cortometraje de *Entre Dolores y Soledad*, el guion tiene una extensión de once (11) escenas, desarrolladas en diez y siete (17) páginas, que se rodaron en cinco jornadas de diez horas cada una, dando en la post-producción un corto de 17 minutos en pantalla, sonorizados en 2 semanas de media jornada. Lo que se detalla a continuación es el proceso y uso de herramientas en cada etapa de producción.

En el Ecuador, históricamente, la producción de películas ha sido reducida. Desde sus inicios en los años veinte hasta la fecha, el cine ecuatoriano ha tenido su mayor apogeo en los ochentas e inicios de los noventas, mientras que en la última década se distingue el aumento de producción cinematográfica. El desarrollo de la pequeña industria cinematográfica ecuatoriana ha sido paulatino, incluso experimental. Dando cuenta de esto, la importancia del trabajo de preparación en la pre-producción es innegable e indispensable. La diferencia entre los films amateurs y los profesionales se halla en el trabajo consciente y técnico que se realiza en cada una de las fases de producción, denotando productos con mejor calidad, tanto argumental como técnicamente.

El primer capítulo es un acercamiento al teórico que se debe considerar en torno al sonido en el cine, antes de la construcción misma del sonido para cualquier proyecto audiovisual en la infinidad de formas y formatos en que el audio se da lugar.

El segundo capítulo abarca el guion *Entre Dolores y Soledad*, la compresión de detalles indispensables como la trama y los personajes, datos



que sugieren la búsqueda de referentes cinematográficos para buscar en sus bandas sonoras, elementos o herramientas sonoras para el cortometraje.

El tercer capítulo trata específicamente de la construcción del sonido en las etapas de producción cinematográfica en el caso expreso de *Entre Dolores y Soledad*.

Finalmente el ultimo capítulo contiene las conclusiones que sirven al lector o interesado en el sonido para cine como una guía de experiencias prácticas y/o aplicables.



CAPÍTULO 1

EL SONIDO EN EL CINE

Considerando que *la imagen es lo que más llama la atención*¹, antes que el sonido, pues este es tratado como un aliado silencioso, al que no se le ha dado la suficiente importancia, y en consecuencia como espectadores, se ve películas que no logran funcionar para nuestros oídos.

La construcción del sonido de cualquier obra audiovisual precisa un esquema de técnicas que permita al equipo de sonido, tener una guía clara para trabajar en las fases de construcción sonora, esto es, el diseño sonoro.

El diseño sonoro, se convierte entonces, en la herramienta que permite considerar aspectos técnicos y creativos a la hora de construir el sonido de una película. Esta herramienta permite desarrollar un guion técnico que facilite la realización del guion a la pantalla grande.

Este primer capítulo contextualizará el nacimiento y desarrollo de las funciones del sonido para el cine a través de la historia del arte cinematográfico. A la vez que procurará señalar la evolución de construcciones sonoras en el cine ecuatoriano, destacando logros y reconociendo componentes indispensables para mejorar la calidad sonora.

1.1. Cine: imagen o sonido

Desde el principio el sonido ha estado ligado al video, aunque no siempre se le asigna la titularidad correspondiente, pues parecía ser, únicamente el acompañamiento de la imagen. Sin embargo, incluso antes de las películas sonorizadas, el sonido estaba presente en dichas imágenes en movimiento desde los primeros días, pues desde 1897, los hermanos Lumière, acompañaban la proyección de sus filmaciones con un cuarteto de saxofonistas contratados, e interpretaban temas de compositores como Saint-Saens (París, 1835 Argel, 1921). El acompañamiento musical con piano también se convirtió

¹ Fernanda Cox en una entrevista con la autora. 7 de marzo de 2014 en todos los casos.



en algo común y posteriormente, se derivaron los primeros sonidos puntuales que enfatizaban el suceso de la imagen.

El registro de sonido inició en 1877, cuando Thomas Alva Edison consiguió grabar la voz humana en su fonógrafo. Posteriormente, la incorporación oficial de la construcción simultánea de la imagen y el sonido en la realización, provocó varios disturbios en la producción cinematográfica.

El sonido inicia en el cine como un recurso desligado de la idea de ficción. Al principio, la prioridad del espectáculo (lo que fue el cine en sus primeros años) eran las imágenes en movimiento, las mismas que eran proyectadas por grandes máquinas que producían alto nivel de ruido, lo que en materia de sonido se denomina *hiss*². Por esta razón, para camuflar el incesante ruido se musicalizó la obra visual con orquestas en vivo.

Si bien la introducción de la herramienta sonora provocó más de un problema a actores y directores de las erróneamente llamadas, *películas mudas*, en donde los carteles de diálogo simplemente ya no fueron suficientes y el sonido fue desvalorizado en esos días. Lo cierto es que el recurso sonoro aportó un gran sentido dramático a la obra, como se notó más tarde, pues *el sonido capta la atención del espectador*³, ya que además del sentido visual, el auditivo se junta para vivir la experiencia de ver una película.

1.2. Inicios del cine sonoro

Las primeras películas con sonido sincronizado fueron rodadas a finales de los años veinte. De esta manera, *The Jazz Singer* (El cantor de Jazz, Crosland Alan. 1927) es considerada la primera obra cinematográfica sonora.

De la mano de las nuevas tecnologías, se introduce el sonido en el cine ante la insuficiencia de los carteles de diálogo en los films, debido a la complejidad que alcanzaba la historia. Por ende, los carteles descriptivos o de diálogo interrumpían el ritmo de desarrollo del argumento (Labrada, 1995: 9-10). Para entonces el espectador llevaba poco más de treinta años de

² Ruido eléctrico que es producido por todos los aparatos que funcionan a base de energía eléctrica.

³ Fernanda Cox y Juan Pablo Rivas, ambos sonidistas, coinciden en esta sentencia en la entrevista de *Construcción Sonora – Foley y Musicalización*, respectivamente.



acompañar al cine, provocando en él la necesidad de escuchar y no solo ver la película.

Muchos directores por un largo período se abstuvieron de trabajar con sonido en sus primeros días. Sin embargo, aquellos que lo hicieron marcaron precedentes para los espectadores y la misma industria cinematográfica, haciendo que el recurso deje de ser una opción y se convierta en una necesidad. Los actores debían no sólo ser *buenos*, sino también poseer una *voz privilegiada*: acento, timbre y tono para la actuación, además de requerimientos cualitativamente técnicos que favorecería el registro debido a la precariedad de los aparatos de grabación. El espectador comprendió que la obra alcanzaba un nuevo sentido al poder escuchar diálogos y no solo ver el *lip sync* (sincronía del movimiento de los labios del actor con la nueva voz doblada). El cine con diálogos se realizaba con la voz real de los actores, o se recurría al doblaje, es decir, la sustitución de la voz de una persona por la de otra. Llevar a cabo tal acción, dependía de factores técnicos además del gusto del director. Debido a que los equipos de grabación producían altos niveles de ruido, el cine se movilizó a sets para reducir ruidos naturales y la cámara a su vez, perdió movilidad. En esos días, Marie-Josèphe Yoyotte⁴, en una entrevista para la edición nº 341 de la revista *Cahiers du cinema* dice, *cuando empecé en mi oficio (finales de los años cincuenta) el ingeniero de sonido aún era alguien que podía decir: "Corten, no funciona"*. (Jullier, 2007: 20).

Décadas más tarde, la tecnología permitió el registro de sonido sincronizado directo a cámara, pues éstas habían reducido su tamaño, lo que facilitaba su traslado desde el set en interiores hacia ambientes exteriores.

Al final de esta etapa, a la hora de "hacer cine", el sonido fue considerado el aliado de la construcción *audiovisual*. Sin embargo, para potenciar esta nueva herramienta, fue precisa la formación de profesionales especializados para permitir que este naciente recurso realmente funcionara y que las pausas que creaba el sonidista a la hora de rodar, contribuyeran a mejorar el producto final de la película.

1.2.1. Principios estéticos del sonido en el cine de ficción.

⁴Yoyotte es una editora francesa. Ganadora del Premio César al mejor montaje en 1977, 1997 y 2001.



El sonido, como ciencia física, es la vibración de un cuerpo, propagada en un medio conductor como el aire, más, en una película, el sonido corresponde a la trama sensorial del guion.

Ya que lo que vemos y oímos está filtrado a través de su conciencia [la de los espectadores], lo que oyen puede darnos mucha información sobre quiénes son y lo que están sintiendo. Encontrar el punto de vista, así como la forma de utilizar el espacio acústico y el elemento del tiempo, debe comenzar con el guionista (Thom: 1999).⁵

La estética sonora o percepción del sonido es ambigua, no obstante cuando se habla de sonido cinematográfico, entra en acción los géneros y formatos, los mismos que facilitan comprender la escucha de los recursos sonoros. En medio del universo sonoro, el género provee de una lectura interpretativa más acertada.

Si bien, el género no alude necesariamente a la *estética*, sí determina ciertas formas de estilo. El sonido permitió fragmentar y especializar los géneros. Con el sonido, aparecieron el cine musical y el cine negro. Estos dos formatos, con propuestas distintas entre ambos géneros, centran la atmósfera en la fotografía, permitiendo al espectador interpretar a plenitud la atmósfera que se genera cuando el sonido *acentúa* el género.

1.2.2. La influencia psicoacústica del sonido en la ficción

Comprendiendo que el sonido es en sí un lenguaje codificado de interpretación subjetiva y a la vez textual, nos introduciremos a continuación en los parámetros que influyen para que el sonido sea más bien *sentido* antes que *comprendido*.

El sonido cinematográfico raramente es apreciado sólo, por sí mismo, ya que funciona fundamentalmente como un realce de lo visual: por medio de alguna misteriosa alquimia perceptual,

⁵ Cita a Randy Thom en el texto *Diseñando una película para el sonido*, en el recurso digital de la web <http://www.utu.edu.uy/PortalNoticias/modulos/FCKeditor/UserFiles/File/disenandoParaElSonido.pdf>



cualquier virtud que el sonido brinde al film es grandemente percibido y apreciado por la audiencia en términos visuales. Cuanto mejor el sonido, mejor la imagen (Murch: 2000).

La psicoacústica es la ciencia que estudia la relación que existe entre el estímulo físico y la percepción subjetiva de las cualidades del sonido, a través de la sensación percibida y la asociación de la escucha. (Cox, Guía metodológica para la grabación, edición y diseño de los efectos sonoros más utilizados en producciones audiovisuales para televisión nacional en el género de ficción utilizando la técnica de Foley. , 2011).

El oído, es el segundo sentido en importancia ya que provee al individuo la percepción de equilibrio y distancia referencial del mismo y los cuerpos sonoros circundantes. En los audiovisuales, el sonido receptado por el oído humano, provoca que el espectador asiente su atención en aquello que está viendo.

El sonido, psicoacústicamente, es el recurso por excelencia que motiva, promueve y da paso a sensaciones y emociones en el ser humano, un ejemplo es la música, el canto de un pájaro, el embotellamiento de una carretera, la lluvia sobre el pavimento, el azote de una puerta, la simple mención de estas acciones, remueven una sensación encontrada, que mantiene una estrecha relación con la vivencia individual y la memoria colectiva compartida sobre lo que inspira o significa cada sonido, en pocas palabras; el sonido es un lenguaje básico de codificación intra-sensorial al que el ser humano se ha habituado y adaptado.

Contar una historia en el cine, como contar cualquier tipo de historia, se trata de crear conexiones entre personajes, lugares, objetos, experiencias e ideas, Se intenta inventar un mundo que sea complejo y con muchas capas, como el mundo real (Thom: 1999).

En la dramaturgia, el sonido es el elemento que actúa inconscientemente (en la mayoría de los casos) en el espectador, generando las sensaciones que pertenecen a la historia y que en conjunto forman un concepto atmosférico sensorial. Este, por medio del diseño sonoro, deberá mantenerse hasta concluir la obra cinematográfica.



Fernanda Cox⁶, afirma *más que tener un buen diseño sonoro, lo que falta en la producción ecuatoriana, es que los guiones estén bien elaborados*⁷. Si bien la sentencia es cierta en cuanto a la necesidad de mejorar sustancialmente los guiones, además sugiere la ausencia de todas las áreas o departamentos, que componen el orden cinematográfico, trabajen en el diseño de la película, ya que el diseñador sonoro también es un escritor del guion, sobre todo en la puesta en escena. Las mejores películas, según la crítica independiente, son aquellas construidas de manera, que *ningún hilo deja ver su costura*⁸, en donde todo confluye en una especie de danza armónica, secuencial y orgánica. De manera que *solo cuando cada oficio influye en todos los demás oficios de la película comienza a cobrar vida propia*⁹.

Aprovechar el sonido como herramienta del lenguaje se logra *diseñando una película para el sonido*¹⁰. Cuando un sonidista pone su marca en la obra cinematográfica, se aprecia en los detalles. Un ejemplo, sencillo pero evidente, es la película *Vidas Privadas* (2001) del compositor y cantautor Fito Páez (Rosario, Argentina, 1963). El largometraje contiene elementos sonoros y de producción justificados desde el guion; como es el caso del particular sentido de audición de Carmen, la protagonista y el acento español de la misma, aun cuando su estirpe en la ficción es argentina.

La psicoacústica en la construcción de sonido busca que el sonidista tome en consideración las características acústicas de la locación, que busca estimular en el espectador, además de la localización espacial de las fuentes sonoras; distinguir en el conjunto de la construcción sonora, el estímulo sensorial dirigido hacia las emociones de dicho espectador, en la función de la narrativa que dirigen los personajes en el audiovisual.

1.3. Bandas de sonido para cine

⁶Fernanda Cox, es Ingeniera en Sonido y Acústica. Docente en la Universidad de las Américas e INCINE (Quito). La entrevista de la que se extrae la frase tenía como finalidad investigar sobre la Televisión Ecuatoriana y el diseño sonoro estereofónico para una serie de televisión.

⁷ Fernanda Cox en la entrevista *Televisión ecuatoriana y registro sonoro estéreo*, realizado por la autora. 13 de mayo de 2013.

⁸ Cita a Randy Thom en el texto *Diseñando una película para el sonido*.

⁹ Cita a Randy Thom en el texto *Diseñando una película para el sonido*.

¹⁰ Frase tomada del título del artículo *Diseñando una película para el sonido*, escrito por el diseñador de sonido Randy Thom.



Lights New York (*Luces de Nueva York*, Foy Bryan. 1928) es el primer film hablado al cien por ciento. Es la obra *experimental* que permitió al sonido casi dirigir la obra, pues los actores casi no se mueven, están pendientes del micrófono y cada diálogo es vocalizado. El set se llena de micrófonos que registran todo lo necesario y lo *no deseado*. Se da lugar al ingeniero de sonido, quien se encargará de desarrollar el medio sonoro tanto en su registro como en la postproducción, recurso que aparecerá y complejizará conforme la evolución tecnológica. Con esta complejidad se forman los protocolos y el ordenamiento de la construcción del sonido, fragmentándolo en bandas.

Las Bandas de sonido, también conocidas como *Banda Sonora*, incluye la totalidad de los elementos sonoros que se escuchan en una película. Para efectos prácticos el sonido para cine se construye primordialmente en cuatro bandas principales que agrupan los sonidos acorde a su función y características perceptivas, permitiendo un mejor desarrollo de la Banda Sonora pero además determinan, en la mayoría de los casos, un género, dependiendo de cuál sea la banda de mayor afectación al final de la construcción sonora de la obra cinematográfica.

1.3.1. Sonido directo

En principio, es todo el sonido registrado en la locación durante la producción. Sin embargo, el elemento sonoro más importante a ser registrado en esta etapa es el *diálogo*. Diálogo, es la voz del actor, reconocida en todo cuanto éste emita: palabras, frases, reflejos corporales (gemidos, respiración) y acciones/reacciones (caminar, azotar una madera).

Si bien, en el registro del sonido directo también se puede *filtrar* sonidos no deseados, es necesario conocer el espacio geográfico, físico y arquitectónico, además de la hora del día en que se hará el registro para considerar las posibilidades de obtener un diálogo con la calidad y cualidad técnica estándar.

El *scouting* o reconocimiento de locaciones permite sopesar las cualidades acústicas de un recinto y, establecer acondicionamientos acústicos



(de ser necesarios) para favorecer la capitación sonora *ideal* del diálogo. El acondicionamiento acústico se lleva a cabo en función de la estética sonora que favorezca al concepto de la película, considerando parámetros como timbre y tono de la voz, espacialidad del set y/o ruido.

Parte del sonido directo también son los sonidos de acciones de los actores e interacciones que ellos realicen entre ellos o con objetos de utilería. Estos sonidos pueden ser registrados a la par con los diálogos, pero no son prioridad en la grabación de la escena ya que pueden ser grabados después de la toma como *wild*¹¹, ya sea para captar un sonido de bajo nivel que requiere más cercanía del micrófono o por abastecerse de un banco de sonidos necesarios que conserven las cualidades acústicas de la locación. Registrar una serie de *wilds* o uno solo, requiere el mismo tiempo de grabación de una toma e incluso menos.

En un rango más amplio de esta banda, también se hallan los *doblajes*. Se dobla los diálogos de un personaje siempre que el registro sonoro directo se halle por debajo de los requerimientos técnicos básicos o para bandas internacionales, es decir, para sustituir los diálogos de, el o los personajes en diferentes idiomas del original.

1.3.2. Foley y Efectos sonoros

Incluso ante las negativas de la crítica cinematográfica de la época que desacreditaban al sonido, y dándole menos tiempo de vida que a cualquier *invento* poco práctico, el cine *sonoro-parlante* altamente *vococentrista*, debió admitir que, pese a todo, el sonido tenía efectos particulares en los espectadores, e inició el desarrollo de otros elementos que adicionaban atmósfera al largometraje.

El *Foley* a partir de este tiempo, como técnica de grabación le corresponde a Jack Foley. Fue él quien desarrollo este recurso debido a que el mercado cinematográfico de entonces requería de flexibilidad e inventiva que

¹¹Término en inglés. *wild*, es el sonido puntual registrado en el set, en la producción. Se usa a menudo, aunque no siempre se obtiene el resultado deseado, pues existen sonidos que requieren ser grabados con la técnica Foley.



continuara desarrollando el silencioso sonido para cine. El *foley* es la grabación de sonido en estudio y en sincronía con la acción en pantalla, correspondiente a la etapa de la post-producción. La función del *foley* es resaltar aquellos sonidos *pequeños* que en la vida cotidiana no llegamos a poner atención y apenas se distingue su existencia, pero que en la ficción *suenan real*. La percepción que se genera habitualmente en el espectador al realzar los sonidos, es el *silencio*; ya que en medio del silencio, hasta el más ligero sonido es percibido.

Habitualmente los sonidos que se realizan por *foley*, son mayormente pasos, golpes, roce de ropa y/u objetos, respiración, romper cosas, etc. La banda de *foleys* provee al espectador la lectura del sonido: denotativa, el sonido corresponde a la fuente sonora que lo emite, y connotativa, donde el sonido provoca significados y sensaciones, es decir, siendo enteramente expresivo.

Algunos directores, de los pocos que consienten al sonido tanto como a la imagen, juegan con las posibilidades y marcan su obra cinematográfica con pequeños detalles, como el caso del director y actor francés Jacques Tati (*Le Pecq*, 9 de octubre de 1907), quién usa sonidos del rebote de pelotas de ping-pong sincronizados con los pasos *visuales* del personaje como se muestra en su película *Mon oncle* (1958). Así mismo, el director y productor estadounidense Gus Van Sant (Louisville, Kentucky, 24 de julio de 1952); hace de uso del canto de un ave en varias de sus películas como anuncio de una muerte (*Last days*, Gus Van Sant, 2005), o como el momento mismo de la muerte (*Elephant*, Gus Van Sant, 2003).

Los *foleys* funcionan también como efectos de sonido, en la medida en que forman un contenido espacial de la pantalla, pues la suma de pequeños sonidos de niveles controlados, dan lugar a un entorno acústico, haciendo más realistas a los personajes de la escena, así como también a los sucesos que se desarrollan en la misma.

Los géneros que comúnmente recurren a esta banda, son los de comedia y acción, ya que tienen una intensidad específica. (Cox, Construcción Sonora - Foleys, 2014). Sin embargo, esta no es una regla sino más bien una tendencia, forjada del uso y exploración del sonido puntual en estos géneros.



1.3.3. Ambiente

El *ambiente* es la banda de ubicación del lugar que se ve en la pantalla o de la construcción de la atmósfera de la película, respondiendo a un diseño sonoro que va de la mano de la dramaturgia, apoyando de manera importante al *mood*¹² de la película. Se construye en la producción y se re-construye en la post-producción, donde se sirve de elementos sonoros (pre concebidos o como un nuevo complemento) que, montados en la construcción sonora, transmiten al espectador, quien lo recibe de manera *inconsciente*, una sensación o idea, pero para que pueda “ser puesta” en la mesa de edición, requiere preocupación e intervención en la pre-producción y el rodaje.

En la fase de pre-producción, se procura hallar la locación con la mejor respuesta acústica y un ruido ambiental manejable (sino nulo) en función de la temporalidad o época de la escena de ficción que se filmará en dicha locación. Es común para un novato creer que la banda ambiental aparentemente responde al ruido ambiental de la locación, pero como se ha mencionado ya, el ruido ambiente de la locación no existe sino para desarrollar el ambiente de la ficción y por lo tanto alterar la puesta en escena desde el guion. Un ejemplo es la película *The King's Speech*, (2010) dirigida por Tom Hooper, en donde el concepto *silencio*, influye en la capacidad de *escucha* del actor. A diferencia de esta idea, está también *La ciénaga*, (2001) de Lucrecia Martel, en donde el concepto es el *ambiente húmedo* de las colinas, trabajando con sonidos de selva cargados, que producen la sensación de agitación, propia del clima cálido-húmedo. Esta re-construcción de Martel se la realiza en la post-producción.

La banda de ambiente será usada de manera conveniente en respuesta al guion, la información de la localización y época de los personajes así como de la construcción de un sentir respecto del lugar que ocupan los mismos, de tal forma que logre transmitir al espectador la fusión de sonidos acorde a la trama y época.

¹² Término en el idioma inglés que significa *estado de ánimo*.



1.3.4. Musicalización

Cuando estas componiendo para un film, estás delineando la historia musicalmente para el público. Ese es tu trabajo: ensalzar o degradar las acciones o cualquier problema dramático que haya. Estás tratando de ayudar al director a hacer el mejor film posible (Moross J, El sonido en el cine 1999-2010:11).

La cuarta banda, aquella que comprende la música de la película tiene a su favor el lenguaje codificado de percepción sensorial, lo que resulta también un arma de doble filo, pues la música deja al espectador con una sensación clara, pero si ésta no es utilizada de forma adecuada puede resultar no menos que un parche puesto en la post-producción, sobre una sucesión de errores que no encajaron argumentalmente en la mesa de edición y que a su vez proviene de la puesta en escena del rodaje. Juan Pablo Rivas, sonidista de *La Increíble Sociedad*¹³, afirma que:

La composición musical para cine, al igual que las otras áreas artísticas que colaboran en la producción, debería enrolarse en la labor desde el momento preliminar a la producción. La música, para concebir su forma, necesita que el compositor se involucre totalmente (Rivas, 2014).

La música debe componerse para el *momento necesario*, pues no toda la película requiere de música porque la música no necesita ser *oída* en toda la obra para obnubilar al sentido auditivo, como en el caso de película *Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides*, (2011) dirigida por Rob Marshall, en donde la música está de principio a fin, *enfatisando* cada momento, únicamente alterada en nivel.

La música en la construcción sonora puede ser diegética o extra diegética, es decir, que puede ser parte de la historia y provenir de una fuente sonora visible en el cuadro o, puede ser parte del universo exterior de la ficción. Es decir, la música pertenece al mundo del espectador denotando claramente el hilo de la sensación que el espectador debe percibir, mientras que en el otro caso, más bien acompaña a los personajes. Sin embargo, no está exenta la

¹³ Productora musical ubicada en Quito-Ecuador.



posibilidad del subtexto que aporta a la dramaturgia del argumento. Y aun así, siempre existe, la posibilidad de mezclar ambas opciones en la misma escena. Lograrlo, requiere de una óptima conjugación de ideas que se complementan.

1.4. Diseño sonoro para cine

En una entrevista realizada por Michael Jarrett¹⁴, Murch dice que, *el origen del término ‘diseñador sonoro se remonta a **Apocalypse Now**, cuando trataba de dar con una descripción de lo que realmente había hecho en la película*. Posteriormente, Francis relacionó su trabajo sonoro con el de un diseñador de interiores, el mismo que va a un espacio y lo decora de forma agradable pero sobretodo interesante; de ahí que se formara el término diseñador sonoro.

El diseñador sonoro, similar al director de fotografía que es responsable del aspecto visual global de un video o una película, el diseñador de sonido es responsable del sonido general de un video o una película (Alten, 1994:5).

Por otra parte, “*el diseño de sonido representa el estilo artístico global del material sonoro en una producción de audio*” (Alten, 1994:5). Entonces se entiende que el diseño sonoro para cine, busca construir una atmósfera sensorial, retratada con diferentes sonidos, en cada una de sus bandas, apuntando a un objetivo conceptual.

El diseño sonoro, en su construcción parte desde la primera fase de la producción cinematográfica. En este primer proceso interviene el guion literario, dando paso al guion técnico que es el esquema que permitirá al sonidista y/o asistentes reconocer el material de sonidos indispensables para la mesa de edición, en donde se trabaja sobre las bandas con variaciones de afectación en cada una de ellas.

El diseño sonoro en la pre-producción, de la mano del guion, es el primer borrador que da paso al reconocimiento de las necesidades acústicas, técnicas

¹⁴ Entrevista para el artículo titulado *Sound Doctrine: An Interview with Walter Murch*, disponible en <http://www2.yk.psu.edu/~jmj3/murchfq.htm>



y tecnológicas que requiere el departamento de sonido, para apostar a un registro sonoro ideal destinado hacia la post-producción del audiovisual.

En la post-producción, los elementos sonoros grabados (el registro directo, adicionado por *wilds*, doblajes en set y ambientes de continuidad), se complementa con la primera guía del montaje visual, a esto se le va añadiendo doblajes (según el caso), *foleys*, ambientes y la música compuesta particularmente para la película, tanto por el guion como por el formato técnico adecuado para cine.

Todo este proceso, se construye y re-crea basándose en el diseño preliminar que se efectuó desde el departamento de sonido y que se fortalece al compaginarse con los otros departamentos cinematográficos en la visualización e idealización previa de la película.



CAPÍTULO 2

EL CORTOMETRAJE *ENTRE DOLORES Y SOLEDAD*

Este capítulo está destinado a reconocer las herramientas técnicas existentes para desarrollar un proyecto audiovisual, el cual debe tener un fin claro ya que sin esto la técnica carece de sentido. Por lo tanto, conocer a fondo el guion y los personajes, permite la re escritura conjunta, entre el sonidista y el director, de una misma historia.

Adicionalmente el presente capítulo comprende de un análisis del guion de *Entre Dolores y Soledad*, sus características primordiales y los primeros esbozos del diseño sonoro, recurriendo a referentes fílmicos que sean similares en algún aspecto y por ende, puedan servir para ilustrar de mejor manera la *visualización* de un producto final.

2.1. Características del cortometraje *Entre Dolores y Soledad*

El guion de *Entre Dolores y Soledad*, a la fecha, cumple con los parámetros dramáticos tales como argumento, conflicto y personajes; haciendo de éste, un proyecto apto para ser filmado.

A continuación se expone una breve descripción de la obra y el género al que pertenece, factores que permiten desarrollar una propuesta sonora que responda favorablemente a los requerimientos de la obra.

2.1.1. Sinopsis

Entre Dolores y Soledad, es la historia de una madre suicida y actriz frustrada (Dolores) narrada desde el punto de vista de la hija (Soledad). La madre, con continuos intentos de suicidio llega a la edad de 40 años con la rotunda decisión de abandonar este mundo, sin embargo el mismo día escucha un programa radial homenajeado el día de la muerte de Marilyn Monroe, mientras que, su hija habituada (pero también frustrada) a estos episodios, ignora los primeros indicios de la certera decisión de su madre.



Por su lado, el abuelo de Soledad (un anciano punkero) está comprando el pastel para el cumpleaños de su hija, el mismo que Soledad ha olvidado.

En medio de enredos y prisas, Dolores se sitúa en los *Tres Puentes*¹⁵, para llevar a cabo su cometido. Soledad intenta persuadirla de su arranque sin provocar conmoción, pero la gente del barrio, también acostumbrada a los episodios de Dolores, se va juntando poco a poco. Intrigados por saber si esta vez Dolores es capaz de lograrlo.

El abuelo llega precipitadamente con el pastel en mano, el último intento de persuasión falla y Dolores se lanza al río, ante la mirada atónita de sus espectadores.

Finalmente, un maniquí con la peluca de Marilyn Monroe, mientras suena la radio con el mismo locutor del programa de radio, diciendo *“el ser humano es el único animal que puede cometer el mismo error dos veces”*. Por último, aparecen las manos de Soledad tomando, una vez más, la peluca.

2.1.2. Género del cortometraje.

El cine ha desarrollado formas de contar una historia. Esto implica un amplio abanico de géneros y formatos. Nadie más que el director de la película para volcar la obra en uno u otro género. Por lo tanto en concordancia con lo expuesto por la realizadora del cortometraje, Emilia Albán, pronuncia a su obra como *“una comedia con tintes melodramáticos, ya que el personaje es melodramático, pero la historia en sí, es una comedia”*.

Entonces, se torna necesario entonces fragmentar los elementos que inciden principalmente en la obra para construir el sonido bajo una mejor comprensión del proyecto.

2.1.2.1. La comedia como género.

El género cómico es la narración de historias con personajes que se enfrentan a situaciones difíciles de la vida cotidiana, impulsados a lograr la felicidad por sus defectos, los mismos que le impiden cumplir su objetivo,

¹⁵ Nombre de uno de los puentes más reconocidos en la ciudad de Cuenca, Ecuador.



situación que hace reír al espectador, más sin embargo, el personaje alcanza un final feliz.

El regador regado (L'arroseur arrosé, Louis Lumière, 1896), es la primera película de comedia de la historia. En este filme, la comedia o lo gracioso en la escena está en la interacción de los personajes. En cuanto al sonido, la obra se proyectaba con acompañamiento musical, en tanto las escenas que se difunden por la web incorporan música, que realmente no alude al sentido cómico como lo conocemos hoy en día, sino que es simplemente un *acompañamiento* de las acciones. La comedia como género se fue desarrollando a la par del drama, de manera equilátera, pues en ambos géneros la presentación de imágenes que provocaran sensaciones en el público, era esencial, más, la sensación concreta que emanara del espectador determinará tendencias constructivas para uno u otro de los géneros mencionados.

En la historia cinematográfica, respecto al sonido, la comedia se ha distinguido por el uso de *mickeymousing*¹⁶, de manera que los momentos más divertidos del argumento sean enfatizados. El sonido, le concedió a la comedia un abanico más amplio sobre el cual extender la técnica y expresividad. El diseñar un universo “irreal” desde el principio de la ficción da como resultado, una ficción verosímil para espectador, a pesar de que este universo ficticio raye en lo descabellado.

En el cine, los directores contemporáneos más reconocidos en este género son Woody Allen, quien además actúa en sus películas. Y más cerca al entorno socio-cultural latinoamericano, está el mexicano Mario Moreno “Cantinflas”. Ambos, en el mismo género pero con un tratamiento estético abismalmente diferente. Mientras uno es más “intelectual” el otro es más “ligero” para el espectador común, por lo mismo, sus producciones cinematográficas son muy reconocidas sobre todo en América latina.

Comúnmente, las bandas que se afectan prioritariamente en la comedia son el directo (con diálogos graciosos, cortos o extensos) y foley (teatralizando, es decir, dando un sentido de burla o aportando ritmo a las acciones), con

¹⁶ Una categoría de foley, son sonidos puntuales caricaturizados. Se usan, comúnmente en caricaturas infantiles, pero se extiende a películas, series y programas de televisión.



menor afectación en efectos y poca música, pero que de todas formas procuran dar soporte y realce a las dos primeras.

2.1.2.2. El personaje melodramático

El melodrama como término refiere a acción musicalizada, pues recurren principalmente a la música para narrar enfáticamente una historia. Sin embargo, en el presente trabajo se entenderá al melodrama como *situaciones anecdótico-ficticias que producen empatía en el espectador*¹⁷.

El personaje melodramático es aquel con una *mácula*¹⁸ en su vida. Representa situaciones con *sentido del humor*¹⁹, con el fin de metaforizar dicha situación. Es decir, hablar de algo, diciéndolo de otra manera y que además resulte digeriblemente placentero para el espectador. En la ficción, el personaje se halla en un mundo ideal, al cual paradójicamente no puede acceder, y sin embargo se hace suyo para cumplir una profecía de final feliz.

El director que ha desarrollado sus obras en la construcción del género y de personajes melodramáticos es el español Pedro Almodóvar. Su filmografía muestra una evolución estilística ascendentemente más pulcra, pero sobretodo con mayor aceptación por parte del público en general; pues por la temática que aborda y la crudeza con que los mostraba en sus primeros trabajos, tendía a desagradar al público, mas, hoy en día ha hallado “la formula”, por decirlo de alguna manera”, de narrar y mostrar esta narración de una forma más amena. Dentro de su estilo sonoro, tiende a afectar la banda directa y musical. En el directo los diálogos suelen ser *melo*²⁰, es decir que los diálogos son extensos y emotivos incluso rayando en lo exagerado. Por otro lado, la música siempre está presente, con melodías que saturan la emoción que prima en la escena, que por lo general tiene una elevada carga de emotividad, sobrecargando el texto que se transmite en la escena.

¹⁷Concepto impartido por Camilo Luzuriaga en la clase de Lenguaje cinematográfico, séptimo semestre en el año lectivo 2013-2014

¹⁸ Defecto o falla repetitiva del personaje.

¹⁹ El sentido del humor produce empatía en el espectador, a diferencia de la comedia que causa risa.

²⁰ Entiéndase como la contracción de la palabra *melodramático*.



2.2. Selección de referentes cinematográficos.

Partiendo de una idea base como es el género, el argumento de la historia y las sensaciones (o concepto sonoro) que provoca el guion *Entre Dolores y Soledad*, se seleccionan 3 películas que sirven como referente para la construcción del sonido del cortometraje mencionado. A continuación presento una selección de películas.

Por el argumento:

- *Mujeres al borde de un ataque de nervios*, (1988) dirigida por Pedro Almodóvar

Adicionalmente, se elige tres películas más, bajo el criterio de haber recibido el galardón al mejor sonido, edición de sonido o mejor banda sonora, y como caso excepcional; mejor guion, por parte de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas o premio Oscar. Con la finalidad de apreciar la post-producción sonora y mezcla final. Películas en las que la construcción sonora ha incidido desde el guion y por lo tanto, se refleja en la puesta en escena de la edición final.

Las películas seleccionadas son:

- *Inception*, Christopher Nolan, 2010. (Mejor edición de sonido, mejor sonido).
- *Gravity*, Alfonso Cuarón, 2013. (Mejor banda sonora, edición de sonido, mezcla de sonido, entre otros)
- *To Rome with Love*, Woody Allen, 2009. (Mejor Guion)
- *Gone Girl*, David Fincher, 2014. (Nominada a mejor sonido, 2014)

2.2.1. Análisis de las bandas de sonido y su pertinencia en el cortometraje *Entre Dolores y Soledad*

De los referentes mencionados, se reconocerá y analizará la banda de sonido con mayor afectación, a criterio de la autora, con el propósito de hallar



elementos sonoros o contextos sonoros que puedan aportar a la reconstrucción del sonido del cortometraje en la post-producción.

Mujeres al borde de un ataque de nervios: es una película española de Pedro Almodóvar que narra el enredo amoroso entre Pepa, Lucía e Iván. Paralelo a esto, la suma de hechos catastróficos que hacen que ambas mujeres, además de Candela la amiga de Pepa y Carlos el hijo de Iván, se vean envueltas en una investigación policial. La historia de Pepa y Lucía gira en torno a la espera de la llamada de Iván.

Si bien este director es un referente importante en la construcción dramática y visual del presente cortometraje, resulta importante analizarlo desde el factor sonido; de cierta manera es bastante conservador en cuanto a la banda sonora, ya que Almodóvar es melodramático, mientras que, *Entre Dolores y Soledad* busca ser una comedia; por ello, los convencionalismos o fórmulas de estructura y estilo, lo muestra como más conservador.

Almodóvar, afecta preferentemente la banda de música, pues tiene relación directa con su interés personal sobre las sensaciones que procura brindar al espectador. En la revista digital *Actas de Diseño* de la Universidad de Palermo (Argentina, 1986), Zayra Flores-Ayffan dice “*las canciones las elige Pedro Almodóvar con el corazón, (porque) tienen que hablar de los personajes e infiltrarse en el universo del film.*” (Flores-Ayffán Santana, 2010).

El compositor de esta película es el español Bernardo Bonezzi (Madrid, 6 de julio de 1964 – Madrid, 30 de agosto de 2012), quién acompañó a Almodóvar en varias obras más. Ambos españoles, considerados prodigio de la *movida madrileña*²¹.

El estilo musical de Bonezzi en sus inicios es el pop, más, al entrar en la musicalización para cine, experimenta mucho con los géneros musicales, además de instrumentos y recursos tecnológicos. Para el caso de *Mujeres al borde de un ataque de nervios*, el tema *Mujeres*, transmite una definición del sentir mujer, un sentir sufridor, solitario y nostálgico. La conjugación de las tres figuras de viento, usados gradualmente por la diferencia de sus timbres, desde

²¹ La movida madrileña fue un movimiento contracultural, que se dio entre los años setentas y ochentas del siglo pasado.



la aguda flauta traversa, pasando al clarinete que es menos agudo, hasta la trompeta que es grave, construyen las sensaciones mencionadas, denotando a la vez que son sensaciones que se entrelazan por su similitud. La guitarra, al principio como figura, rasgada y seca, contrasta con la primera flauta reverberante, creando una atmosfera de tiempo, aun antes y ahora. Es la esencia, en música, del perfil del personaje femenino de Almodóvar.

La banda de voz es también afectada en los diálogos, revelando mucho del personaje, así como de la exageración del mismo, frente a la situación de desamor que experimenta. Los diálogos son una interacción de filosofías sencillas e incluso caricaturescas, como la recordada frase de Pepa en esta película que dice: *es más fácil conocer una moto profundamente, pero a un hombre no*. (Carmen Maura, *Mujeres al borde de un ataque de nervios*, 1988).

En las películas de Pedro Almodóvar podemos notar que la música y el diálogo proporcionan la parte melodramática de la película, pues el drama se halla en el desamor, la mentira y la soledad que narra el guion.

Inception, esta película del director Christopher Nolan, trata sobre la extracción y/o implantación de información o ideas en la mente de la víctima cuando ésta, está dormida. En consecuencia, el universo de la ficción es el mundo de los sueños, con diferentes niveles en la profundidad del sueño.

El diseño sonoro, a cargo de Richard King²² es pulcro y construye ese universo onírico de manera verosímil, afectando integralmente a cada una de las bandas, por lo que cada afectación se debe al *momento*, no tanto al *lugar*. En una entrevista para Designing Sound, King afirma que *Inception* fue la película para la que ha tenido que grabar un mayor número de sonidos, para la banda de foley, y de ambientes²³. En cada nivel de sueño, los foleys tienen cada vez más jerarquía en la mezcla, mientras que los ambientes varían lo necesario para proporcionar el contexto del lugar; el mismo King lo afirma diciendo que *grabaron ambientes correspondientes al lugar en que se lleva a*

²² Diseñador sonoro, que ha trabajado junto a Christopher Nolan en la película *The Dark Knight*. En los años 2003, 2008 y 2010 fue galardonado como Mejor Edición Sonora por la Academia por las películas *Master and Commander* y *The Dark Knight*.

²³ La entrevista se encuentra alojada en la dirección web <http://designingsound.org/2010/08/inception-exclusive-interview-with-richard-king/>



cabo la escena, y aunque en la mezcla está en un plano secundario, aporta mucho. (King: 2010)

Finalmente, la música es un hilo conductor de las emociones, que en cada nivel, según va siendo abandonado por los personajes para que estos se sumerjan en una atmósfera mas profunda. De tal forma que cada vez se hace mas presente e incluso la música se convierte en un elemento que se utiliza como alarma para que los personajes sepan cuanto tiempo les queda para cumplir la misión y despertar. Por lo tanto, las composiciones musicales se las usa de forma incidental y ambiental, según el momento y la necesidad del mismo.

Gravity, esta película, como principio básico se centra en la exploración sonora. Es un drama que se desarrolla en el espacio exterior, y apropiándose de la premisa de ausencia de aire el sonido es puntual o nulo según el momento, lugar y/o equipo que lleve puesto el personaje. Por lo tanto se puede sugerir que las bandas afectadas, en mayor medida, es la de foley y ambiente. El foley, remarcado en alarmas de alerta, equipos de respiración, entre otros. Y por otro lado, el ambiente, en los momentos carentes de sonido al estar el personaje en contacto con el espacio exterior a pleno, o los momentos de tensión extrema para el personaje. Y sin hacer de menos, la banda de diálogo tiene también su afectación, aportando en la correspondencia visual del espacio. Indiscutiblemente este largometraje debía producirse en un set, aislado de todo ruido parasito que hubiera podido destruir con el concepto de “espacio exterior”.

To Rome with Love, en este filme, el director y actor estadounidense Woody Allen, presenta un guion de cuatro parejas, italianos y estadounidenses locales y turistas; que recorren Roma en medio de amores, aventuras y desventuras en donde la ciudad también es protagonista.

Woody Allen es un comediante de élite por excelencia. El subtexto en el diálogo es infaltable, así como su habitual extensión. Más, lo enriquecedor en este trabajo cinematográfico es el bilingüismo. Al desarrollarse en Roma, recurre a un habitante local y común que introduce al espectador en la



narración de romanos que se juntan con norteamericanos, manteniendo todo el tiempo esta interacción entre el italiano e inglés, que aporta en la construcción del personaje y el *cliché*²⁴ de la respectiva nacionalidad.

De la mano de la propuesta “Roma”, la música se enfoca principalmente en lo local, desde lo popular hasta lo elitista, dibuja a Italia con piezas o motivos musicales pintorescos de la ciudad eterna, como lo es el acordeón entonando *Arrivederci Roma* y más adelante, la ópera, que si bien la pieza fue compuesta por Allen, la ópera en sí misma como el evento, es el estilo musical Romano.

Gone Girl, es dirigida por el director y productor estadounidense David Fincher. Narra, la desaparición de Amy Dunne el día de su quinto aniversario de boda. El primer sospechoso es su esposo Nick Dunne, por su comportamiento inusual y distante; mientras las pruebas del hallazgo policial lo implican cada vez más. Sin embargo, Amy aparece en la pantalla y muestra su auto-desaparición, envolviendo al espectador en el centro de la película que es la manipulación, envuelto en el matrimonio, la deshonestidad y la venganza.

La música y el diseño sonoro de esta película están a cargo de Trent Reznor (Pensilvania, 17 de mayo de 1965) y Atticus Ross (Londres, 16 de enero de 1968), respectivamente. Ambos compositores e ingenieros de sonido, han colaborado en dos películas anteriores bajo la dirección de Fincher, *The Social Network* (2010) y *The Girl with the Dragon Tattoo* (2011), ganadora y nominada a mejor banda sonora, respectivamente.

La construcción sonora de esta película provoca en el espectador una serie de dudas. La película narra las dos versiones de la historia de la mujer que desaparece, sin embargo, ambas versiones se juntan en marcar al espectador la sensación de intrigar y manipular, desde el propio universo de los protagonistas hacia al resto de los personajes de la ficción.

Es una excepción al género y la construcción se apoya sobre todo en el subgénero, ya que utiliza a la banda musical para determinar el género drama, y a la banda de *foley* para marcar el subgénero *thriller* o suspenso, en donde destacan efectos sonoros que aluden a la intriga, la duda, la inquietud y en

²⁴ El término hace referencia a una frase, expresión, idea o acción usada en exceso hasta el punto de perder la fuerza o innovación de antaño.



general provoca que el espectador sienta que algo más está sucediendo, que ningún personaje tiene la verdad absoluta.

La herramienta de la voz del narrador omnipotente, aquel que *sabe todo lo que ocurre*, en realidad narra lo que sabe y puede controlar. La reverberación, propia de este sentido omnipresente, de la voz tanto de la mujer como del hombre, dentro de sus pensamientos, se contrasta en esta misma, con la frialdad de la voz, conseguida en un lugar cerrado, con el micrófono captando la onda directa y manipulando el nivel. Sin embargo, al principio esta voz reverberada alude al pasado que ambos están recordando.

2.3. La premisa sonora

¿A qué suena Cuenca? Es la propuesta de indagación personal, como sonidista para cine. Resulta una pregunta común, sin embargo es usual que una persona que ha viajado a otra ciudad, al tener una sensación sonora inconsciente, note a su llegada la diferencia sonora de una nueva ciudad, respecto de la suya. “Dicen que cada ciudad tiene un sonido propio”, pero este sonido propio está condicionado a la subjetividad de quien escucha.

Hace ocho años, el primer encuentro con Cuenca surgió por intereses distintos a la carrera actual, sin embargo, las *sensaciones inconscientes* generadas fueron tranquilidad y aislamiento. Posteriormente, la sensación devino en “prisa”. Finalmente, la sensación como sonidista resultó en “reconocer el paisaje sonoro”.

Al provenir de otra ciudad, es más sencillo distinguir atmósferas distintas que permiten valorarlas por sí mismas, de igual forma, en materia sonora. Los elementos sonoros de los que carecen los otros lugares son evidentes.

Cuenca se distingue por un paisaje natural valorado, pero sobre todo de una sociedad conservadora que influye en el ritmo de vida, y una historia religiosa monumentalmente visible. Es una ciudad política y económicamente independiente, lo que la convierte en un oasis sin disturbios políticos frecuentes, agradable para cualquier extranjero. Geográficamente, es un valle cálido-seco con corrientes de aire frío proveniente de la cordillera andina.



Concepciones como el paso del tiempo, la cotidianeidad, el aislamiento, el entorno natural, son los conceptos sonoros que se suman al universo de la ficción para complementar la idea original de la guionista y realizadora.

La música es un elemento importante, ya que el abuelo es un personaje que lleva audífonos a lo largo del corto, la premisa de una música significativa emanando de ellos, es inevitable. Además que permite que remarque aun más al personaje punkero que se presenta. Este “exceso” no sería discordante con la estética, pues el tratamiento del género va por la exageración de ciertos elementos.

2.4. La propuesta sonora

Conociendo los datos necesarios para establecer una forma y / o figura que estructura la construcción del sonido, delimitada por las características del guion y una premisa, se procede a definir una propuesta válida para el caso *Entre Dolores y Soledad*.

El guion es de tinte cómico, actúan 3 personajes, y será producido en el entorno cuencano si bien está escrito por una quiteña. El reto es construir el sonido del cortometraje con los sonidos que ofrece el entorno cuencano. La propuesta que dirige el corto en las diferentes áreas, es:

Ambiente.- en Cuenca se distinguen más los sonidos de la naturaleza a comparación, por ejemplo, de Quito. Entre estas dos ciudades, Cuenca es mas bien un valle poblado y vehiculizado, por lo tanto existe bajo ruido de tráfico y se distingue el ruido ambiental. Los recursos que considero pertinentes para efectos ambientales son: el río, el canto de los pájaros y el cruce ocasional de algún vehículo. Cuenca en sí, carece de niveles altos de contaminación sonora pero se caracteriza por su temporalidad pausada, esto se debe a que Cuenca es una ciudad circular pequeña, donde el ritmo tiende a ser lento y circundante. Los pájaros y el tráfico vehicular marcan cierta temporalidad. Por debajo de *Los Tres Puentes* cruza el río Yanuncay que es un elemento del paisaje sonoro que debe verse por la fotografía, para sembrar no solo la existencia del mismo, sino mostrarlo como lo que es: ícono de Cuenca.



Personajes (Afectación en la banda Voz):

- **Dolores:** es una mujer adulta fanática de Marilyn Monroe, además de actriz frustrada. A quien le conviene sobre todo un timbre medio, que le permita jugar con el tono agudo para remarcar su histeria. Por otro lado el tono grave le permite, la espectador, diferenciar los pocos momentos de seriedad en el corto. Lo más importante es que este cambio tonal suene siempre natural, es decir, que jamás se presente como algo forzado en la actriz.
- **Soledad:** es una adolescente dulce, preocupada por su madre, pero que procura mantenerse alejada de ese entorno fantasioso y busca siempre estar centrada. Un tono de voz cálido y dulce: armónico, puede contribuir a caracterizarla mejor. Creo que es la persona que más escucharía de los tres, pues a pesar de buscar calma en los mantras, estos solo le permiten afinar su sentido de alerta ante el primer indicio del próximo desastre que puede crear su madre.
- **Abuelo:** de personalidad carismática y juvenil, pero jamás autoritario, ni con ni con la madre ni con la hija, caracterización que se contrasta enormemente con su voz aguda de veterano, que llama la atención.
- **Locutor de Radio:** si bien no es un personaje visual, es un narrador que conduce al personaje y la trama. Considero que éste personaje debe ser más bien jovial, a pesar de tratar un tema un tanto fúnebre, la jovialidad del locutor puede lograr darle menos seriedad al suicidio.

Efectos Sonoros – Sonidos Concretos: Radio: al ser utilizaría, puede trabajarse como un sonido concreto, algo que vaya modulándose, entre idas y venidas de señal, subidas y bajadas de electricidad, lo que podría provocar en Dolores, atención sobre lo que dice el locutor, disconformidad, incluso impulsarla en la resolución de suicidarse o simplemente mostrar los cambios de ánimo de este personaje.



CAPÍTULO 3

CONSTRUCCIÓN DEL SONIDO DEL CORTOMETRAJE *ENTRE DOLORES Y SOLEDAD*.

Este capítulo aborda de manera práctica los contenidos explicados en los capítulos anteriores, aunque también permite dar forma al sonido del proyecto. Para esto, se fragmenta el proceso de producción y se explica las particularidades técnicas más importantes llevadas a cabo en el proceso del trabajo sonoro del cortometraje *Entre Dolores y Soledad*.

3.1. Preliminar: Lectura del guion.

La guionista y realizadora Emilia Albán, ha desarrollado esta historia en varias versiones hasta la fecha. Teniendo en cuenta que la primera versión, era la historia de una madre y su hijo, quien posteriormente se transformó en hija viajando hasta el formato en que se desarrollaba, en su versión dos, no era un guion para cortometraje sino más bien para medimetraje, lo que dejó sostenía una historia aún más compleja.

La versión actual que maneja la guionista ha tenido modificaciones desde la primera versión presentada para este ejercicio académico. Dado que Albán es quiteña, el corto se desarrollaba en escenarios quiteños reconocidos, más, al encontrarse en una ciudad diferente, y bajo la premisa del área de sonido, además de la necesidad de explotar el recurso que supone una nueva ciudad, se sustituyen lugares y entornos, como por ejemplo, el campanario de la iglesia de Guápulo por el puente sobre el río, el valle de Guápulo, por las calles del centro de la ciudad de Cuenca. Los diálogos, son quizás el elemento al cual mas versatilidad se ha añadido, pues cada actor usa su dialecto propio, aportando en la caracterización de su personaje.

Finalmente, *lo cuencano*, no solo se revela en el acento del diálogo, sino que además es construido por pequeños detalles que suelen ser ignorados simplemente porque son cotidianos.



- **Personajes Protagonistas: Perfil y requerimiento sonoro.**

Con anterioridad se ha mencionado la importancia de conocer los elementos principales de una historia, sus personajes, acciones y conflicto de la trama. Partiendo de este conocimiento se procede a realizar un compendio de esta información que consiste en: construir un perfil de los personajes, para posteriormente concederles atributos sonoros con la finalidad de construir la caracterización del personaje desde la propuesta sonora.

El cortometraje *Entre Dolores y Soledad*, tiene tres personajes principales, dos mujeres y un hombre. A continuación se desarrolla un breve perfil de los personajes y adjunto, la expectativa sonora de la voz de los mismos:

Dolores: Mujer que está cumpliendo cuarenta (40) años. Madre emocionalmente inestable, actriz frustrada y fanática a morir de Marilyn Monroe. Recurre a episodios de suicidio cada vez que siente que la vida no es lo que debería. Episodios de poco riesgo, ya que ella más que morir, ama la adrenalina del drama. Justamente, el día en que se desarrolla el cortometraje, Dolores tiene un cúmulo de eventos sucediendo a su alrededor, por lo que su decisión, esta vez certera, de *pasar a una mejor vida* es inminente. El aniversario de la muerte de su ídolo, coincide con su cumpleaños número cuarenta, el mismo que es olvidado por su hija, bastante *preocupada por el que dirán* para su edad, una discusión con su padre; hacen explotar dentro de ella, la serenidad de cometer el acto por y para ella; lo que tampoco exime que busque el mejor escenario para su despedida. Viajó años atrás a España y su anhelo, en el día de su cumpleaños es volver a aquel tiempo en que su vida era glamorosa.

La voz de Dolores: es una mujer de voz profunda, que sabe modular su tono y nivel, esto es un indicativo para distinguir sus momentos de histeria pasajera versus su momento de decisión suprema. Debe tener un timbre grave, pero modificable y que suene agradable cuando lo agudice, pues este personaje es maduro en apariencia y edad, pero debajo de la fachada se encuentra una niña inquieta y asustada por la misma razón.

Debe tener la capacidad de explayarse con matices tonales y un acento español distinguible, quizás hasta un poco exagerado.



Soledad: Es la niña que debe madurar antes de tiempo, ante la ausencia de una sólida figura gobernante en su infancia. Adora a su mamá, pero le aterra volver a pasar por nuevos *shows* suicidas, en donde ella y su madre son el objeto de atención de las personas. Si bien está habituada a estos episodios, porque los lleva viviendolos desde niña, con finales ciertamente cómicos, le desquicia que su madre sea tan infantil. Es la madurez reflejada en la inocencia, aprende desde niña la necesidad de controlar sus emociones, o en último caso procurar una fachada de control.

La voz de Soledad: debe tener un timbre suave, pero de tono grave. Con un acento neutral, que busque mostrar a un personaje fuera de lugar en el entorno en el que se desarrolla. Mantener control sobre su tono, matices sonoros menos pronunciados ya que es la voz de la sobriedad, siempre que logra mantener cierto control en los episodios que tiene su madre.

Abuelo: es un *personaje* en toda la extensión de la palabra. A su avanzada edad, conserva su vestuario típico de un punkero. Se toma la vida a la ligera, situación que le ha permitido ser abuelo por convención, más que por convicción. Se preocupa por su hija y su nieta, a quien cuida desde pequeña, si bien es parte de la curiosa familia, no vive con ellas pero las visita ocasionalmente.

La voz del Abuelo: acento cuencano marcado. Un tono jocos al expresarse en general y bastante emocional-histérico cuando se trata de los momentos suicidas de su hija. Pasivo y casi comprensivo e indulgente con su nieta. Jovial en general.

3.2. Preproducción

La producción de *Entre Dolores y Soledad*, tiene como premisa hallar lugares y atmósferas de la ciudad de Cuenca que al mostrarse o escucharse, llamamen la atención, y que además empaticen con el espectador, sobre todo, local.



3.2.1. Casting o Búsqueda de actores

El casting se realizó de manera interna en el grupo, valorando actrices y actores que dieran con el perfil físico del personaje además de contar con el reconocimiento del público por su experiencia en el cine. Las opciones consideradas fueron: Para el protagónico de Dolores: Amaia Merino y Monserrath Astudillo. En el papel de Soledad: Estefanía Peñarreta y Samantha Villota. Interpretando al Abuelo: Gonzalo Gonzalo y Francisco Aguirre.

- **Dolores**

Debido a la existencia previa de versiones filmadas del guión, la actriz que encarnaría a Dolores, la protagonista, debía ser representada una vez más, indiscutiblemente por Amaia Merino, quien además de conocer al personaje, había colaborado en varias sesiones informales posteriores en la retroalimentación del personaje junto con la directora.

Desde la segunda tutoría de guión, tiempo en el que la participación de Merino estaba confirmada, se determinó que el personaje tendría acento español, no porque la actriz no pudiese lograr el conocido *cantado cuencano*, sino más bien, por dar cuenta de un episodio, en el background del personaje de Dolores, que le genera nostalgia: su vida de libertad en España.

Finalmente, en respuesta a su amplia experiencia, Merino posee una habilidad de matices sonoros con intención, ideales para el personaje que, en esta nueva versión, es aún más complejo.

- **Soledad**

Estefanía Peñarreta es la mejor opción para Soledad, por su parecido físico, y de acuerdo a la idealización que corresponde al personaje, evoca infantilidad, sin dejar de irradiar una personalidad fuerte y marcada, lo que viene a ser un elemento de contraste.

Peñarreta tiene un timbre de voz suave, pero de tono medio agudo. Su dominio actoral le permite desplazar su timbre hacia un tono más grave, lo que le confiere cierto aire de madurez.



- **Abuelo**

Quizás resulta un poco incoherente que dos de los tres actores sean más “quiteños” que cuencanos, siendo que la *premisa* es denotar Cuenca, pero no es en absoluto descabellada esta decisión, ya que uno de los principios de la dirección de actores es que “un policía no puede actuar de policía”, porque la actuación les compete a los actores por lo que nadie mejor que un actor *extranjero* para hallar los pequeños detalles cuencanos de los que los mismos cuencanos no son conscientes.

3.2.2. Scouting o Búsqueda de locaciones

Todo proyecto audiovisual requiere de locaciones de grabación. Dichas locaciones pueden ser interiores o exteriores, cada una de estas impone condiciones diferentes de rodaje, tanto para el departamento de fotografía como para el de sonido. Es por esto que el objetivo de la búsqueda de locaciones está dirigida a encontrar un lugar, en el que ambos departamentos puedan aprovechar las condiciones o factores existente pero que sobre todo, estos factores aporten a la premisa visual y sonora del guión.

En el caso particular de *Entre Dolores y Soledad*, la historia se desarrolla en locaciones interiores y exteriores. Cronológicamente, los personajes se presentan en una calle que bordea una quebrada; poco después ésta quebrada se convierte en el elemento ideal de la protagonista para desplegar su acción. Posteriormente, los dos personajes femeninos se hallan en sus habitaciones. Poco después, Soledad irrumpe en la habitación de Dolores y esta huye de su hija por una calle hacia *Los tres puentes*, mientras el abuelo se halla en una panadería, y se encamina hacia el mismo lugar para darles encuentro a las dos mujeres. Es, en este lugar *Los tres puentes*, en donde se desarrolla el conflicto de Dolores. Finalmente, la vemos una vez más en su habitación.

Las locaciones en este caso resultan ser las habitaciones de los personajes principales, estos espacios son elegidos sobretudo por las posibilidades fotográficas, más, no se desvirtúa al sonido, pues se conoce de antemano, que sobre todo la escena desarrollada en la habitación de Soledad,

debe ser un registro sonoro referencial, pues el trabajo de ambientación será sobretodo en la post.

3.2.2.1. Locaciones interiores

Las locaciones interiores seleccionadas fueron:

- La **habitación de Dolores** se construyó en el departamento del último piso de la casa albergue ubicado en las calles Simón Bolívar y Benigno Malo, frente al parque Calderón. Esta locación se escoge para la habitación de Dolores.



Fuente: Frame extraído del cortometraje *Entre Dolores y Soledad*

- La **habitación de Soledad**, se construyó en un departamento ubicado en la Av. Sucre, a 300 metros del colegio *Sagrados Corazones*. Esta locación es de arquitectura pentagonal.



Fuente: Emilia Albán. Desgloce de planos – Carpeta *Entre Dolores y Soledad*.

- La **panadería**, se construye en PizzArte, local interno, ubicado en la calle Simón Bolívar y Estévez de Toral, cerca al parque San Sebastián.



Fuente: Emilia Albán. Desgloce de planos – Carpeta *Entre Dolores y Soledad*.

A pesar de ser locaciones cercanas a zonas públicas, la ciudad en general no suele tener un alto nivel de ruido indeseado en el ambiente, por lo que un micrófono direccional de condensador como lo es el RODE NTG1, funciona cabalmente para el registro directo de las voces en los sets antes mencionados.

3.2.2.2. Locaciones exteriores

Como se ha mencionado antes, la ciudad tiene un bajo ruido de tráfico, debido a la geografía, las zonas forestales que bordean la ciudad y la pequeña dimensión de las calles del centro de la misma, por lo que la marcha de autos es ligera, lo que permite tener una relación señal-ruido aceptable.

Las locaciones exteriores escogidas para la grabación son:

- **Calle Bolívar y Estévez de Toral.** Calle correspondiente a PizzArte. Una sola vía, con tráfico ligero de autos y transeúntes.



Fuente: Vladimir Galabay

- **Parque San Sebastián.** Al noreste de Cuenca. Vereda lateral izquierda e inferior del parque. Poco transitada por peatones y automóviles.



Fuente: Vladimir Galabay

- **Pumapungo, parque arqueológico.** Zona forestal, con ruinas en mantenimiento y vivario de aves. Geográficamente es una llanura y planicie baja, donde se concentra una suerte de ventiscas en la zona mas alta.



Fuente: Ref.²⁵



Fuente: Emilia Albán. Desgloce de planos – Carpeta *Entre Dolores y Soledad*

- **Los tres puentes.** Tal cual su nombre lo indica, son tres puentes anexos sobre el río Yanuncay, y bordeados por las avenidas Solano y Don

²⁵ <http://www.elmercurio.com.ec/wp-content/uploads/2011/04/4verdor-y-est%C3%A9tica-en-los-Jardines-del-Inca-en-Pumapungo.jpg>

Bosco. Las mismas que no son muy transitadas los fines de semana, y que hacia el centro de los tres puentes, el ruido ambiental disminuye notoriamente.



Fuente: Emilia Albán. Desgloce de planos – Carpeta *Entre Dolores y Soledad*.

3.2.3. Reconocimiento del equipo de registro sonoro

Conocer las especificaciones técnicas de los equipos es indispensable para ejecutar el trabajo de cualquier registro, pues despliega el panorama de posibilidades y limitaciones lo que permite tomar en cuenta los procesos y las técnicas requeridas para obtener un buen registro del sonido directo.

Al ser un cortometraje de fin de carrera, la Universidad de Cuenca pone a disposición los equipos con que cuenta la carrera de Cine y Audiovisuales para la grabación del sonido directo para el rodaje de *Entre Dolores y Soledad*.

A continuación presento una breve descripción de los equipos disponibles para sonido:

- **Tascam HD-P2:** grabadora digital de audio mono y estéreo de 44,1 kHz a 192 kHz, a 16 o 24 bits. Con dos entradas XLR y RCA para micrófonos o conducción en línea, además de dos salidas RCA.



Fuente: Ref.²⁶

²⁶ <http://tascam.com/product/hd-p2/>

- **Microfófono RODE NTG1:** microfófono de cañón con patrón polar súpercardioide, de condensador, sensible al rango de frecuencias entre 12hz y 12Khz.

Fuente: Ref. ²⁷

- **Microfófono SONY ECM-673:** microfófono de condensador, patrón polar supercardioide, respuesta de frecuencia entre 40hz a 20 Khz, rango dinámico de 107 dB o más.

Fuente: Ref. ²⁸

- **XRL Canon,** cable de conexión balanceada, presenta menor ruido eléctrico, lo que favorece a la cadena electroacústica considerando que los microfófonos de condensador requieren de una carga de 48 voltios para funcionar.

Fuente: Ref. ²⁹

- **Caña de boom expandible,** es una pértiga de soporte para el microfófono enlazado por la suspensión. Tiene varios

²⁷<http://www.studiomusic.cl/media/catalog/product/cache/2/image/1450x1450/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/r/o/rode-ntg1-d.jpg>

²⁸<http://sp.sony-europe.com/da/1106/f134dadaa9570c59e478984041a47016.jpeg>

²⁹http://mlv-s1-p.mlstatic.com/cable-para-microfono-cable-cannon-cable-xlr-13581-MLV33467612_1061-O.jpg

compartimentos por lo que es expandible a 2,5 metros aproximadamente, según la marca.



Fuente: Ref. ³⁰

- **Suspensión RODE**, es una suspensión amortiguadora de movimiento para el micrófono y es sujeto a la caña.



Fuente: Ref. ³¹

- **Audífonos SONY**, es el equipo que permite el monitoreo auditivo para controlar los sonidos parásitos del ambiente (externo y/o set de grabación), y controlar la vocalización de los actores.



Fuente: Ref. ³²

Este equipo de sonido fue revisado en la fecha de entrega de equipos y se verificó su funcionamiento y factibilidad para el uso respectivo. Del equipo solicitado, lo único que no fue entregado al crew fue el micrófono RODE, en su lugar, se entregó al grupo el micrófono SONY, el mismo que presentó ciertos inconvenientes, por lo cual la producción se vio en la necesidad de adquirir un micrófono RODE por medios particulares.

³⁰ http://mec-s1-p.mlstatic.com/1582-MEC4754290228_082013-O.jpg

³¹ <http://www.camaralia.com/FichaArticulo~x~Rode-SM3-Suspension-para-microfono-de-canon-en-camara-DSLR~IDArticulo~739.html>

³² <http://images.pcel.com/300/5091a7359564b.jpg>



3.3. Producción – Rodaje

La producción de *Entre Dolores y Soledad*, se desarrolló en jornadas de diez horas durante cuatro días consecutivos, además de una jornada de retomas, un mes y medio más tarde.

El set de la habitación de Dolores representó algunos problemas a la hora de registrar, pues si bien se había escogido el micrófono RODE, la universidad proveyó al equipo del micrófono SONY, el mismo que por su menor sensibilidad no era apto para el registro en dicha locación. Sin embargo, se captó un registro referencial que permite ser reforzado en la post-producción.

Por otro lado, el set de la habitación de Soledad, si bien, por la forma pentagonal de la habitación proveía de una interesante sonoridad para los mantras, además de la necesidad de la dirección a la actriz, así como de la pista guía del CD de relajamiento, hace necesario recurrir a wilds, y la consideración de doblar los mantras.

En cuanto a los exteriores, los *Tres puentes*, supuso una complejidad inherente debido a que dichos puentes se hallan sobre un río de caudal medio, lo que requiere de mayor proyección y nivel de voz por parte de los actores. Esta escena se rodó un domingo, por lo que las avenidas q rodean a estos puentes no generaron mayor ruido que el mismo caudal del río.

Al finalizar el rodaje, se cuenta con un material sonoro base, lo que el permite al sonidista proceder a trabajar en la siguiente etapa de producción.

3.4. Post-producción

En esta etapa, se hizo uso de la interfaz *Protools*, que es un editor profesional de sonido. Cabe resaltar que este programa fue usado expresamente para la sonorización: limpieza de ruidos, ecualización, corrección de errores y nivelación. Pues la adición de sonidos y efectos se la hizo en el programa *Final Cut*, a la par con el montaje visual.



3.4.1. Montaje del sonido directo

La parte de montaje incluye tareas como sincronizar la toma de video y sonido, sustituir wilds o diálogos de otra toma que técnicamente funcionen mejor que el sonido correspondiente, añadir en la línea de tiempo wilds adicionales que se habían considerado, proporcionar de foleys indispensables en función del primer corte visual.

Una vez diseñada la estructura general de la construcción sonora, toda la sesión de audios se exporta del programa *Final Cut* en un archivo compatible, al programa *Audition*, en dónde se procede a trabajar la calidad y sonoridad de los audios del proyecto. Las tareas que se cumplen en orden de ejecución son:

- **Nivelación**, se cumplen los estándares de niveles para voces, ambientes y música.
- **Limpieza de ruidos**, se eliminan voces, ruidos, golpes, manipulaciones y todo sonido no discernible que resulte molesto para la fluidez de la línea sonora.
- **Ecualización**, se aplica un filtro que modifica las frecuencias a las voces, los efectos, los ambientes y la música; para que cada una de las pistas modificadas suenen menos silbantes, menos cargados, más espaciados y menos brillantes, correspondientemente.

Todas estas tareas se aplican al sonido directo del primer montaje, el mismo que abarca todo el material disponible y útil proveniente del rodaje. Posteriormente, la incorporación de nuevos sonidos que se registran en estudio en esta fase, son para corregir y complementar la construcción del universo sonoro del cortometraje.

A continuación se detalla el trabajo realizado por cada banda.

3.4.2. Foley

En esta sección se han reforzado sonidos adicionales a los previstos en



el rodaje, los mismos que por su bajo nivel de emisión con respecto al ruido ambiental, eran captables únicamente en un estudio. Los foleys realizados fueron:

Tabla de foley “Entre Dolores y Soledad”			
Esc	Personaje	Foley / FX	Materiales
1	Soledad	Lonchera Roce	Manzanas, jugo. Ropa
	Dolores	Roce Respiración. Caída	Ropa Hojas, ramas, hierba
2	Abuelo	Pasos. Respiración.	Suela de caucho
3	Soledad (habitación).	Respiración. Roce, movimiento. Encender equipo de sonido. Discos.	Ropa, sabanas. Equipo y cajas de cd's
4	Dolores (habitación).	Ruido eléctrico. Tomar la peluca	- Roce: tela-caucho
5	Abuelo	Bicicleta	Cadenas,
	Pastelera	Roce, movimiento.	Ropa
6	Vecinos	Roces. Pasos.	Ropa. Zapatos casuales
	Dolores	Pasos	Taco con taco
	Soledad	Pasos	Babuchas
7	Dolores	Lanzada y caída al río. Grito deformado	Fuente de agua, pera cubierta de tela delgada.
	Soledad	Encender, manipular la fosforera.	Fosforera
	Abuelo	Bicicleta Prender velas	Aros, metal, cadena. Fósforos.



	Vecinos	Roces. Pasos. Flash de cámara	Ropa. Zapatos deportivos y casuales. Cámara
--	---------	---	---

Una vez montados, estos sonidos tienen el mismo tratamiento de modificación que el del sonido directo: nivelar, ecualizar, comprimir y en algunos casos incluir reverberación, una sumamente ligera ya que las locaciones interiores no son enormes, al menos no desde la propuesta de fotografía. En la mayoría de los sonidos, los efectos de distorsión o variedad de calidad de la voz se la logró únicamente ecualizando estos sonidos.

3.4.3. ADR o doblaje

El proceso de montaje determinó principalmente la necesidad de doblar diálogos de Soledad y Dolores, principalmente. Al quedar finalizado el primer corte de video, la cantidad de doblajes de ambos personajes quedó establecida. De esta manera es necesario doblar:

- Escena 3: la totalidad de los diálogos, tanto de Soledad (que son mantras) como de la voz que suena en el reproductor de sonido.
- Escena 4: reforzar algunos diálogos de Dolores, que por el tipo de micrófono usado no sé registró de la mejor manera y por ello se obtuvo más bien una pista de referencia. Además que al cambiar de micrófono Sony a RODE, cambia la cualidad sonora de la voz, lo que hace necesario doblar la voz.

3.4.4. Ambiente

Para esta banda se utilizó los ambientes de río que se grabaron en el set. Si bien para el espectador todos los ríos parecen sonar de la misma manera, la idea de recrear un pequeño valle en medio de una vía de tráfico leve, se distingue en la nivelación de los elementos sonoros que componen el ambiente, por ello, los pocos autos que circulan se siente, no necesariamente



se escuchan, pero si se distinguen ligeros cantos de pájaros, una serie de sapos, insectos que se mueven por el césped y la variación del caudal de los ríos por donde los personajes desarrollan sus acciones.

Ante la necesidad de distinguir con mayor claridad los elementos sonoros que componen este ambiente vivo se capturó varios cantos de distintos pájaros, insectos y autos para complementar al ambiente del registro directo y darle forma al ambiente de la ficción. La mayoría de estos cantos si bien no fueron recogidos de la misma ciudad, pertenecen a otros valles del país, manteniendo la premisa de ambientar a esta pequeña ciudad en un valle citadino. Por otro lado, el río combina variaciones de nivel en función de la cercanía respecto de los personajes con el mismo.

3.4.5. Musicalización

La música es diegética, es decir, siempre forma parte del universo de los personajes. Tanto con Dolores quién escucha y canta el blues *Platos sucios* del músico y guitarrista guayaco Héctor Napolitano (29 de noviembre de 1955). Así como también, los temas musicales *Deformado Uniformado* de Los Puntas³³ y *Blitzkrieg Bop Hey Ho Let's Go* de Ramones³⁴; que suenan desde los audífonos del Abuelo en las escenas dos y seis, respectivamente. Estos temas se escogieron por haber sido temas punkeros clásicos que resonaron en los años 90 en Ecuador, y aludiendo coherentemente al diálogo del abuelo en la pastelería, donde hace referencia a que *él trajo el punk a Cuenca*. Además, estos temas tratan de ser acompañantes de la música de Napolitano.

3.4.6. Mezcla

Este último proceso procura jerarquizar las bandas y/o los sonidos en base a un aporte puntual a la dramaturgia de la ficción. En el caso de *Entre Dolores y Soledad*, se jerarquiza principalmente la banda ambiente: junto con todos los elementos sonoros de refuerzo que la conforman. Priorizar esta

³³ *Los Puntas*, son un grupo punk ecuatoriano que se forma a finales de los años 90.

³⁴ *Ramones*, es una banda de punk estadounidense. Activaron del 1974 hasta 1996, año en que se disolvió por mutuo acuerdo.



banda, no quiere decir que se enmarcara a las demás, sino más bien, significa que los elementos sonoros que la componen, son distinguibles auditiva o sensorialmente.

En segundo orden sigue la voz, en tanto que los parlamentos son sumamente importantes en la producción pues siempre están delatando información y al mundo propio del personaje, en este sentido se procura que los parlamentos destaquen.

Tanto la banda de foley como de música no están priorizadas una sobre la otra, sino más bien, se las utilizó para enriquecer el panorama visual con los sonidos de cosas pequeñas que parecen no tener presencia pero que representan cierto peso para el personaje e inconscientemente proporciona al espectador una forma sonora. Mientras que la banda de música procura manifestar las premisas establecidas por diálogos emitidos en el corto, como es el caso del abuelo al decir “*yo traje el punk a Cuenca*” (Abuelo, *Entre Dolores y Soledad*. 2014).



CONCLUSIONES

La realización del presente trabajo ha permitido reconocer conceptos y prácticas de aplicación general, además de propuestas y creaciones particulares para la construcción sonora de *Entre Dolores y Soledad* como un producto audiovisual. Así mismo, la práctica ha proporcionado a la autora, reflexiones sobre el uso del sonido en los audiovisuales y el diseño sonoro. A continuación se abordan dichas conclusiones.

El guion es la herramienta base que permite al equipo de trabajo realizar propuestas en base a las sensaciones y apreciaciones producidas al conocer el guion, posteriormente al desarrollo de un guion técnico que permite a cada área tener una planificación técnica ejecutable pero sobre todo direccionada por los requerimientos del director. Finalmente, en la post-producción el guion sirve para montar la estructura argumental, el resto del proceso de montaje se ejecuta en función de la clarificación argumental y la composición del universo completo de la ficción, que si bien está marcada en el guion, esta última fase pretende que el argumento sea comprendido por un público de prueba, como puede ser el productor, un tutor o un espectador común.

En el área de sonido, la planificación que se realiza es el diseño sonoro. Este diseño deriva al guion técnico de producción sonora o desglose de sonido, en donde el técnico de sonido tendrá previsto todo aquello que necesita registrar en el rodaje, ya sea durante las escenas o después de ellas, además de prever las herramientas adicionales que requiera para cada locación, escena o situación especial de registro, según dé lugar la situación del rodaje, la misma que se analiza en el proceso de la búsqueda de locaciones.

En el proceso de post-producción se trabaja evaluando las opciones logradas en el rodaje, tanto en fotografía como en sonido. Una vez que el video se fija en un primer corte, el sonido se replantea de nuevo sobre las necesidades argumentales y emocionales dirigidas para el espectador.

El sonido prioriza la construcción de emociones antes que la construcción plana de la historia, pues no está obligado a responder de forma lineal al guion. El sonido no está esclavizado por la imagen, es dinámico, y por ello participa en cada fase de la producción del filme. El sonidista procura



mantenerse apegado a la premisa establecida con el director (quien mantiene la visión general del proyecto), sin embargo *escribir para el sonido*, no necesariamente asegura que la película será fiel al guion, pese a que éste haya sido elaborado desde alguna concepción sonora.

El sonido en el cine es un recurso inevitable, como se dijo en el primer capítulo, siempre ha estado junto a la imagen, en un principio reconocido únicamente como *apoyo*, y aun así, siempre ha estado, él mismo, escribiendo y emitiendo un lenguaje propio. Cualquier alteración realizada al sonido, ya sea una ecualización, añadir reverberación, incremento o reducción de ruido, aumento o disminución del nivel, sea cual sea la alteración ejecutada en un sonido, éste obtendrá un nuevo significado. Cabe recordar que incluso sin modificación alguna, un sonido tiene de por sí un significado para aquel que escucha; las modificaciones consiguen darle un valor agregado a ese significado que no es algo textual, sino mas bien, conceptual. Por ejemplo, el ladrido de un perro, puede entenderse como eso, un ladrido, pero si a éste se le añade un poco de reverberación, puede entenderse como el *ladrido lastimero* de un perro, e imaginariamente, localizarlo en un lugar muy grande y solo.

Las herramientas sonoras posibilitan la construcción de lugares y la definición de los mismos de forma particular. Ya que la persona común, en su ajetreada cotidianidad no se percata de cosas mínimas como “a que suena su cuidad”, el sonidista tiene la libertad de presentar una construcción sonora fiel o recreada, el fin es notar esos sonidos que en el día a día suelen no sonar en los oídos de todo el mundo. Por lo tanto la premisa de “a que suena Cuenca” se resuelve como: *Cuenca suena a un valle poblado de naturaleza y gente que susurra desde la curiosidad, la incomodidad, y la lejanía*. Por lo tanto, las voces son importantes y junto con el ambiente de valle, les brinda a los personajes ese espacio aislado, ensimismado pero de “pueblo chico, infierno grande” que es propio de Cuenca, donde el pilar de la sociedad es la familia, y casi la totalidad de las relaciones sociales son entre familias ampliadas.

Aun cuando la premisa que envuelve la construcción sonora es la herramienta de trabajo del sonidista para indagar y trazar una ruta en la creación del sonido en un proyecto cinematográfico, la interpretación de estos



sonidos cambiará según la subjetividad del espectador y mas allá de que este sea consciente de qué significa o provoca cualquier elemento de la banda sonora, en sí mismo como espectador, los ambientes, los *foleys*, la música o la voz (esta última de percepción más concreta que las otras tres bandas); le proporcionan al espectador un entorno de bienestar para internarse en la historia y dejarse llevar por las emociones por las que le pueden conducir un golpe fuerte sobre una mesa o una voz pausada y amable al oído, todo depende de la intensidad con que se diga o se haga, y posteriormente la jerarquización de los sonidos en la mezcla, la misma que apunta de forma más precisa hacia la percepción del espectador.

El sonido en el cine ecuatoriano continúa siendo una herramienta silenciosa, los técnicos aun experimentan con las posibilidades que brinda este recurso, pero esto no quiere decir que los sonidistas no sean profesionales con el trabajo que están desempeñando, sino todo lo contrario. Hoy en día, si el espectador pone atención a las películas nacionales podrá distinguir la evolución tecnológica y técnica en la producción cinematográfica, un ejemplo de ello es la *Ruta de la Luna*³⁵ (2012) de Juan Sebastián Jácome.

La producción nacional cinematográfica aún debe afinar sus guiones entre otras áreas de realización, sin embargo, el proceso de producción cinematográfica ecuatoriana se está dando, y el sonido va ganándose la consideración de los directores de cine nacionales, porque inconscientemente saben que no solo se debe *ver bien*, sino también *escuchar bien*; y ésta necesidad se debe en gran parte a que desde hace varios años la industria sonora va creciendo encabezada por la producción musical ecuatoriana, en donde podemos reconocer la diversidad de ritmos, melodías y propuestas fusionadas que gustan y encantan en los diferentes targets³⁶, siendo así, es evidente y comprensible que tanto directores como espectadores en general desean vivir una experiencia sonora dentro del audiovisual cinematográfico.

³⁵ Es una película de coproducción Ecuador-Panamá. Fue ganadora de la categoría Mejor sonido en el Festival ICARO 2013, que se realizó en Nicaragua.

³⁶ Plural de *target*, término en inglés que se refiere a públicos focales a quienes está destinado un producto comercializable. Entendiéndose también como “público meta”



Filmografía y Bibliografía

2 Corrientes Cinematográficas. (2008). Recuperado el 10 de Agosto de 2013, de Universidad Centroamericana "José Simeón Cañas":

www.uca.edu.sv/deptos/.../cine2008/2corrientescinematograficas.doc

Taringa. (2010). Obtenido de bandas punk de ecuador:

<http://www.taringa.net/comunidades/ecuatorianos/1909702/Bandas-punk-de-ecuador.html>

Acosta, M. (26 de Abril de 2014). Construcción sonora - Ambiente. (M. C. Vásquez, Entrevistador)

Alfonso, C. (s.f.). *Diseño Sonoro*. Recuperado el 18 de Abril de 2013, de Archivos de la categoría Documental: <http://alfonsocamarero.wordpress.com/category/documentales-2/>

Allen, W. (Dirección). (2009). *To Rome With Love* [Película].

Almodóvar, P. (Dirección). (1988). *Mujeres al borde de un ataque de nervios* [Película].

Alten, S. R. (1994). *El manual del audio en los medios de comunicación*. España: ESCUELA DE CINE Y VIDEO DE ANDOAIN.

Bustos, R. (10 de Enero de 2013). *miod*. Obtenido de Mujeres al borde de un ataque de nervios (Pedro Almodóvar, 1988):

http://www.madrimasd.org/blogs/imagen_cine_comunicacion_audiovisual/2013/01/10/126096

Cox, F. (2011). Guía metodológica para la grabación, edición y diseño de los efectos sonoros más utilizados en producciones audiovisuales para televisión nacional en el género de ficción utilizando la técnica de Foley. . *Tesis*. Quito, Pichincha, Ecuador: Universidad de las Américas - UDLA.

Cox, F. (16 de Mayo de 2013). Televisión Ecuatoriana y registro sonoro estéreo. (M. Cachiguango, Entrevistador)

Cox, F. (7 de Marzo de 2014). Construcción Sonora - Foleys. (M. C. Vásquez, Entrevistador)

Cuarón, A. (Dirección). (2013). *Gravity* [Película].

Deltell, L. (10 de enero de 2013). *madrimasd*. Obtenido de Mujeres al borde de un ataque de nervios (Pedro Almodóvar, 1988):

http://www.madrimasd.org/blogs/imagen_cine_comunicacion_audiovisual/2013/01/10/126096

Ecuarock.net. (s.f.). Obtenido de Los Puntas: <http://ecuarock.net/banda/los-puntas>

Fincher, D. (Dirección). (2014). *Gone Girl* [Película].



Flores-Ayffán Santana, Z. E. (2010). Mujeres al borde de un ataque de nervios. Almodóvar: sumergido en el mundo femenino. *Actas de Diseño*, 117 - 121.

Foy, B. (Dirección). (1928). *Lights of New York* [Película].

García de la Torre, A. (Diciembre de 2001). *Percepción auditiva*. Recuperado el 19 de Abril de 2013, de LUKE: <http://www.espacioluke.com/Diciembre2001/alfonso.html>

García de la Torre, A. (Diciembre de 2001). *Percepción auditiva*. Recuperado el 19 de Abril de 2013, de LUKE: <http://www.espacioluke.com/Diciembre2001/alfonso.html>

Gonzalvo, Á. (1999-2010). *Un día de cine*. Obtenido de Guías didácticas: http://catedu.es/undiadecine-alfabetizacionaudiovisual/Web/guiasdidacticas/El_sonido_en_el_cine.pdf

Hooper, T. (Dirección). (2010). *The King's Speech* [Película].

Jácome, J. S. (Dirección). (2012). *La ruta de la luna* [Película].

Jullier, L. (2007). *El sonido en el cine*. Barcelona, Buenos Aires, México: PAIDOS IBERICA.

Labrada, J. (1995). *El Registro Sonoro*. Sanatafé de Bogotá: Norma - Voluntad Interés General.

Lumière, L. (Dirección). (1895). *L'arroseur arrosé* [Película].

Luzuriaga, C. (Dirección). (1990). *La Tigra* [Película].

Marshall, R. (Dirección). (2011). *Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides* [Película].

Martel, L. (Dirección). (2001). *La ciénaga* [Película].

mundo, E. (13 de marzo de 2012). *El mundo*. Obtenido de Woody Allen y 'Pe', enamorados de Roma: <http://www.elmundo.es/elmundo/2012/04/13/cultura/1334326432.html>

Murch, W. (1 de Octubre de 2000). *Estirando el sonido para ayudar a liberar la mente*. Recuperado el 7 de Enero de 2014, de Filmsound: <http://www.filmsound.org/murch/estirando.htm>

Nolan, C. (Dirección). (2010). *Inception* [Película].

Rivas, J. P. (26 de Febrero de 2014). Construcción Sonora - Musicalización. (M. Cachiguango, Entrevistador)

Solanas, O. G. (s.f.). *Hacia un tercer cine*. Recuperado el 31 de Agosto de 2013, de cinefagos.net: http://www.cinefagos.net/index.php?option=com_content&view=article&id=437:hacia-un-tercer-cine-apuntes-y-experiencias-para-el-desarrollo-de-un-cine-de-liberacion-en-el-tercer-mundo&catid=30:documentos&Itemid=60



Sonido y Audio. (s.f.). Recuperado el 19 de Abril de 2013, de Tipos de Micrófonos:
http://www.sonidoyaudio.com/sya/vp-tid:2-pid:19-tipos_de_microfonos.html

Tati, J. (Dirección). (1958). *Mon Oncle* [Película].

Thom, R. (1999). *Universidad del Trabajo de Uruguay*. Recuperado el 4 de Diciembre de 2013, de Diseñando una Película para el Sonido:
<http://www.utu.edu.uy/PortalNoticias/modulos/FCKeditor/UserFiles/File/disenandoParaElSonido.pdf>

Torre, A. G. (22 de Abril de 2013). *LUKE*. Obtenido de
<http://www.espacioluke.com/Diciembre2001/alfonso.html>

Vallespi, A. G. (s.f.). *Un día de Cine*. Recuperado el 1 de mayo de 2013, de
<http://www.undiadecineiespiramidehuesca.com/Web/guiasdidacticas/bu%C3%B1uelylamesareysalomon.pdf>

Van Sant, G. (Dirección). (2003). *Elephant* [Película].

Van Sant, G. (Dirección). (2005). *Last Days* [Película].

VANOYE, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guión*. Barcelona: Paidós.

Yoshua. (31 de julio de 2012). *Vivecinescrupulos*. Obtenido de De Roma con amor:
<http://vivecinescrupulos.blogspot.com/2012/07/de-roma-con-amor.html>

Yoshua. (31 de Julio de 2012). *Vivesinescrupulos*. Obtenido de De Roma con amor :
<http://vivecinescrupulos.blogspot.com/2012/07/de-roma-con-amor.html>



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Anexos



7.1. Guion técnico de rodaje

Desglose de guión sonoro "Entre Dolores y Soledad"							
ESC	DESCRIPCION	PERSONAJES	EQUIPO	WILD	AMB	FOLEY	Musica
1	Pasos de Dolores. Pasos Soledad siguiendo a Dolores	Dolores	RODE	pasos	A-B quebrada	lonchera	
		Soledad niña		respiración		mochila	
	Dolores se lanza por la quebrada	Músico 1	Zepeling	pasos		ruedo	
		Músico 2		musicos			
2	El Abuelo busca a Soledad	Abuelo	RODE, zepel	pasos	A-B río	movimiento	punk
3	Dolores y el especial de Marilyn Monroe en la radio	Dolores	RODE	puerta	Mono -Int calle	dial radio	Lavabo para dos
		Locutor OFF	telas	celular		locutor	
4	Soledad despierta del sueño. Trata de meditar	Soledad	RODE	pista de relajacion	Mono -Int calle	movimiento	
						respiracion	
5	El abuelo compra el pastel de Dolores	Abuelo	RODE	pasos	Mono -Int calle	vela	punk
		Pastelera		ringtone		celular	
6	Dolores huye de casa. Soledad se encuentra con los vecinos en la puerta	Dolores	RODE	pasos	A-B Ext calle.		
		vecinos	Zepeling	diálogos			
		Soledad					
7	Dolores llega al puente. Soledad la entretiene. Los vecinos espían. El abuelo llega con el pastel. Dolores se lanza al río	Dolores	RODE	Pasos	A-B río	movimiento	
		Soledad	Zepeling		Yanuncay	celular	
		Abuelo					
		Vecinos					



7.2. Entrevistas

ENTREVISTA Diseño sonoro estéreo COX Fernanda, mayo 2013

- **¿Cuál es la calidad que tienen los audios producidos en Ecuador?**

La calidad puede variar y existe todo tipo de calidad. En los últimos años se está manejando una mejor calidad, es decir, se está llevando el trabajo de una forma más profesional. Ya se fijan en los bits, que deben llevarse, como bajar y grabar la distancia, creo que va mejorando pero aún hay muchas cosas que corregir. Por lo general, la recibir un audio para producir algo para televisión, no es tan profesional como cuando es para cine. Hay todavía esas falencias de “es solo para televisión, no se escuchará”.

- **¿Por qué se le da tan poca importancia a la televisión?**

En realidad aquí la televisión es un medio que no se está desarrollando muy bien. Yo creo que el cine ha avanzado, pero en la televisión las falencias son mucho más grandes, no únicamente en lo técnico. Empezando desde el guion, siguiendo por la imagen y en consecuencia el sonido. Probablemente, la imagen es la menos afectada porque hoy en día se usan cámaras HD y mejores lentes. Mas, si se advierte en los guiones de la televisión nacional muy poca gente dice “que interesante el programa que sacaron”, porque a nadie le gusta y todos prefieren ver series extranjeras. Es extremo y es lo que nos lleva a contratar cable y a ver la producción que no es de aquí.

- **¿Las escuelas de sonido del Ecuador son deficientes?**

No. Considero que hay muy buenas escuelas. Escuelas como el Incine, la UDLA, promocionan cada año académico buenos profesionales, quienes se dedican a realizar productos de manera correcta. La problemática radica, más bien, en el medio en el que se desarrollan las escuelas, es decir, a la gente aún le falta mucho para decir “que bien sonó eso”. La gente no lo nota. Si alguien ve uno de los peores programas producidos en el país, deja de verlo por el guion, aún si el sonido está bien hecho. Si el guion no se desarrolla bien ¿qué puede hacer el sonidista?

En su afán por producir rápido; la mayor cantidad de cosas y a bajo costo, baja el presupuesto y baja la calidad del producto en cada una de las fases de realización, y esta falencia arranca en la escritura de guion, fase que necesita de investigación, desarrollo de personajes, trama, tutoría, etc

- **¿El espectador es consciente de las construcciones sonoras?**

Si, en un porcentaje menor. Quienes ponen atención al sonido son la gente que pertenezca al medio sonoro, quienes dicen “¡Que bien suena!” o “¡Que buen sonido!”. Al espectador el sonido llega le llega de manera inconsciente. Cuando el espectador oye algo en pantalla, por alguna extraña razón simplemente le gusta y te convence lo que estás oyendo o no. Eso es lo que hace el sonido, si está bien elaborado técnicamente, te agrada y te introduce en un audiovisual de forma inconsciente. Hará que una serie te guste y te convenza, mas que lograr que el espectador exclame “¡Que buen sonido!”.

ENTREVISTA Banda de sonido. - Musicalización RIVAS Juan Pablo, marzo 2014

- **¿Cómo está funcionando la musicalización, post producción y construcción de bandas sonoras de películas ecuatorianas?**

En realidad, está naciendo. Considero que, musicalmente estamos mucho más desarrollados porque hay mucho material que se pueden usar en las películas, hay muchas bandas que están listas para hacer una banda sonora bien realizada. La post-producción de la banda música es la que aún está naciendo, pero musicalmente existe mucho y buen material. De hecho lo que hizo Daniel



Pasquel en *Saudade* musicalmente es destacable. La post se hizo aquí, aunque la mandaron a mezclar fuera.

Pero, existen casos como el tema que se hizo con Camila Terán para la película *El Facilitador*, tomaron el tema y la pegaron en el centro de la sala, sin ningún surround ni nada de lo realizado en la post-producción y el resultado fue escuchar el tema como si saliera de una radio.

- **Deficiencia de técnicos de sonido en post?**

De post de cine, sobre todo en 5.1, mas que nada. Creo que en la post de sonido estamos muy bien, en este punto con mastering y stereo la cosas va bien. El estudio tiene mucho trabajo y la gente ésta pensando en quedarse aquí, ya no mandando a argentina o Miami.

(Esteban Brauer)

En “Graba”, Javier Muller, musicalizó también una película “La Ruta de la Luna”. Él hizo toda la música. La parte musical ésta muy desarrollada, ahora hay que ver como se transmite al público (ya) en las salas de cine.

- **¿Cuál fue el proceso que desarrollaron con *Saudade*? ¿Que aporte le dieron al proyecto desde la musicalización?**

Daniel Pasquel se encargó de componer la música, arreglarla y grabarla en *La Increíble Sociedad*, La banda vino aquí, se registró todo y pasó a la sala de post-producción. Daniel se enfocó en el proyecto como productor, compositor y arreglista de la música y los efectos musicales. Yo me hice cargo del proceso técnico de la post-producción: edición, ecualización, efectos, y la remasterización, siempre bajo la aprobación de Daniel.

- **Sobre el concepto de la película ¿Ustedes intervinieron en él? ¿O el productor impuso un punto de vista más comercial?**

Eso lo hizo Daniel. Yo creo que Daniel le propuso a Juan Carlos Donoso los temas para usar apoyándose en diferentes maquetas, según requería cada escena; resultado de eso, los temas suenan como a PINK FLOYD cuando el protagonista está en ácidos, por ejemplo. Todo estos detalles fueron discutidos entre el director y Daniel, para que el tema tenga esa intención y además funcione para el espectador. Como son muy amigos además; ya habían trabajado juntos un tema de KANKAN, *El caos*, es un video muy bien dirigido. Más que el presupuesto, es la idea. Y, conocerse previamente, facilita el trabajo de composición musical que desarrollaron juntos.

- **¿Cuán consiente crees que es el espectador ecuatoriano sobre el sonido de una película?**

Es una cuestión inconsciente, psicoacústica; casi misteriosa que hay cuando la música, o el sonido en general, el diálogo, el efecto y la música están en su lugar. Se genera armonía en el espectador, lo que lo involucra más en la película y no necesariamente sabe a que se debe (técnicamente: paneos, surround), más que eso, es una parte de si: el oído humano de por si entra en armonía y el cuerpo también, porque hay estas frecuencias graves que solo se sienten; si esas dos cosas están donde tienen que estar, el ser humano dispara su atención, mucho mas que si hay algo que suena mal.

- **¿Inconscientemente el espectador ecuatoriano exige mejor calidad en las producciones?**

Inconscientemente tiende a comparar. Empaparse de muchas cosas. Haber experimentado la mejor película con el mejor sonido, la mejor tecnología, en la mejor sala (5,1); se hace *notar* los desaciertos en la mayoría de las producciones nacionales y por ende exige más, sabe que hay progresos pero los siente incompletos.

- **¿Cuál debería ser la función del compositor musical? ¿Cómo debería involucrarse?**

Creo que se debe involucrar totalmente. De esa acción en conjunto salen las buenas ideas. Si el director llegara a limitar al compositor, empiezan los problemas porque se instala una barrera. Más bien, debe haber mucha comunicación, si el director debe darle el guion entero y el video entero en la película en la post, y explicarle un sinfín de veces de que se trata y cuál es la intención es



mejor, mientras más comunicación, mejor. De ahí saldrá la propuesta para el director. Hablar entre los dos, y ver cómo funciona y poner esa maqueta con el video y ver evaluar los resultados. Ignoro como es en la industria, pero aquí, mientras mas se involucren en cada aspecto de la película o de un disco, se obtienen mejores resultados.

- **Sobre el tiempo que los productores asignan para post producir, basandose en los presupuestos que manejan, ¿limta sobremanera a los técnicos?**

A algunos si. Por ejemplo, en *El Facilitador*, donde hice la post-producción de la música, la única canción que está al final, es en la única que se nota el trabajo; pues la productora y el director presionaron al mezclador final del otro estudio y se hizo al apuro, por eso en la sala de cine, la canción no sonó como la habíamos mezclado en este estudio.

Este estudio está implementandose para realizar mezclar 5,1 en un par de años. Por ahora solo hay una y por ello están apretujados en pedidos y cortos de tiempo. Quizás aligerar la carga de otros, nos otorge a todos mas tiempo para lograr mejores resultados. Creo que en el momento en que empezamos a hacer sonido para cine, los tiempos no deben ser estrictos, porque estamos experimentando, aun no sabemos cuál es la fórmula. En Ecuador está naciendo y eso hace que no sepamos cuanto tiempo requerimos para que una post-producción salga bien. En este principio de desarrollo, la presión de productores que desconocen del proceso creativo y constructivo, no son de ayuda, no si el objetivo es consolidarnos como industria con una marca.

El presupuesto no es una limitación. Estas producciones se realizan con mucho dinero y aun así, muchas de ellas no destacan y no tiene que ver con “cuanto invertí”, sino con “como lo invertí”, y “con que *criterio* lo invertí”. La falta de criterio es el factor que afecta o mejora toda producción.

ENTREVISTA Banda de sonido. – Foley y Ambiente COX Fernanda, marzo 2014

¿A que se llama diseño de foley?

Es diseño porque se establece una configuración, tanto en la grabación como en el procesamiento del o los foleys que se van a realizar. Le llamamos diseño, porque los efectos que se graban, si los quieres iguales, se determina la forma en la que deben estar configurados los plugins, o la tecnica de registro sonoro que se debe aplicar, pero es para conseguir el mismo efecto.

¿En qué basarse a la hora de proponer el diseño sonoro de un guión?

Por sobretodo, en lo que quiere el director o el guionista. Que él determine en dónde está lo importante y/o primordial, que es lo que busca lograr con los efectos sonoros, no basados tanto en el guion sino determinado un “dónde estoy” y “que deberían decir los sonidos”. Cuando tienes la hoja de producción sabes lo que dirá el personaje y con que intensidad, ahora imagina un guion no hablado, no es lo mismo un golpe que un roce y a partir de eso empiezas a construir los sonidos. Si sé que a ese golpe no lo voy a registrar idealmente en el directo, lo voy a tener que hacer en estudio, pero sobre todo: sé que intensidad debe tener el golpe. También influye la propuesta, ya que puedes considerar que por el tipo de sonido es mas efectiva una patada antes que un puñete. Lo que prevalece entonces, es la intensidad y consecuentemente el mantener una historia narrada o justificada con los sonidos.

¿Qué género de películas recurre mas a los foleys?

La ficción. No podría precisar este género recurre a foleys y efectos mas que cualquier otro género, pero en el diseño sonoro es necesario crear muchos sonidos, los mismos que se piensan desde la pre-producción, se replantean en la producción y se efectivizan en la post-producción. Y por el formato, la animación requiere aun más de foley por su carencia de sonido directo.

¿En el género melodramático que tiene mayor impacto y cuánto se afecta a la banda de foleys?



En los melodramas el impacto es visual. El guion importa mucho, lo que dicen es fundamental, pero en la post carece de foleys, tiene los comunes y necesarios como son un portazo o los roces. Los efectos del melodrama son visuales (colores, escenarios, maquillaje) no sonoros. El melodrama es guión y arte. Y al final, la participación del sonido depende del director, algunos recurren a la música, pero no al foley.

¿En qué momento de la producción se realiza el diseño sonoro?

Puedes plantear una idea del diseño sonoro basado en el guión, pero tal vez al primer corte debas hacer correcciones. Las mayores correcciones o alteraciones que se hacen es en el rodaje, por ende, y son las opciones que quedan para el primer corte, porque que es mas preciso diseñar los foleys y la misma construcción sonora efectiva en base al primer corte, porque sabes que las alteraciones serán mínimas y más bien, en este punto el sonido empieza a resolver todos los cabos faltantes de la película.

¿Cómo reconoce el espectador un buen sonido?

Lo reconoce inconscientemente. Cuando el espectador no lo nota y adula al guion, a los actores e incluso a la fotografía, el sonidista puede saber que hizo un buen trabajo. Porque nada de lo que el espectador escuchó, lo sacó de su asiento. La audiencia habla del sonido cuando falla y por ende le sonó mal.

El director le da el protagonismo al sonido, como resulta ser en *Gravity*, en donde no hay muchos diálogos, todo se conduce por el sonido y el espectador entiende de que va cada momento en la película.

El espectador no distingue cada elemento sonoro pero está tan acostumbrado a escuchar que si le quitas el sonido al audiovisual, su mundo visual empieza a colapsar porque su subconciente sabe que es necesario.

¿Cuándo llegaste a Cuenca, que sonido te llamó la atención? ¿para tí, a que suena Cuenca?

El sonido de la ciudad. Al ser una ciudad pequeña y silenciosa puedes distinguir varios sonidos naturales y son constantes a lo largo del día. En Quito tenemos pájaros que suenan a las seis de la mañana pero a las diez de la mañana ya no los notas. En Cuenca los tienes durante todo el día. El ambiente y la forma de hablar, son los elementos sonoros que dan cuenta de una localización.

¿Cómo funciona la banda de ambiente en la ficción?

La idea de los ambientes es mantenerte en una continuidad del lugar o cambiarte de ahí, dándote un giro a la narración que mantienes desde el guion; y esto se logra casi siempre con los ambientes o los foleys. Si no grabas los ambientes del lugar en el que rodaste, y vas a la mesa de edición con otros, el espectador de esa localidad no se reconocerá en ese ambiente que pretende decirle que es su ciudad, su campo, o su casa. Cualquier elemento, por mínimo que sea, le resultará incómodo y por ende irreal. A la larga, si mantienes varias inconcistencias sonoras, desubicas al espectador y deja de saber en dónde está por mucho que la imagen te esté mostrando un *ese* lugar.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

7.3. DVD